


A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

95/9

A GURU legyen veletek!



Virocop
Campaign 2
Doom klónok
Simon the S. 2
Ultimate Soccer M.

INTRO

Sziaztok!

Íme egy szabvány köszöntés és egy egyáltalán nem szabványos hónap. Nagyon sok érdekesség lesz az ősszel, szerintünk nektek is jut belőle rendszeren. Az első attrakció mindjárt az ECTS. Valószínűleg a '95-ös karácsonyi játékelhozatal minden reményünket felül fogja múlni, hiszen nagyon nagy játékok vannak készülében. A másik esemény úgy október elején fog bekövetkezni, mikor is elkezdődik a Comptair. Velünk is találkozhattok majd a kiállításon, ha elzarándokoltok az A pavilon 108/5-ös standjához. Várunk mindenkit szeretettel és természetesen újdonságokkal és kedvezményes akciókkal. Szinte visszatérő témánk már a lemez melléklet mikéntje. Még egyszer és (remélhetőleg) utoljára pontosítva a dolgokat, a lemez valóban csak 150 Ft-ba kerül a külön rendelőknek, már persze ha feladják rózsaszín belföldi pénzesutalványon a pénzt. Akik így fizetik be, azoknak külön nem kell levelet írniuk, csak a csekk közlemény rovatába kérjük az alábbiakat feltüntetni: GURU lemez melléklet 95/.... szám. Ezek után már semmi sem választja el a kedves olvasót a mega élvezettől. Persze akadnak akik utánvételel óhajtják megrendelni a lemezt, ilyenkor sajnos a már említett 280Ft-os ár a mérvadó, az utánvételes postaköltség miatt. Sokan vannak akik inkább az előfizetést választják, nekik mint már sokszor említettük ingyenes a lemez melléklet. Tessék, tessék lehet választani.

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



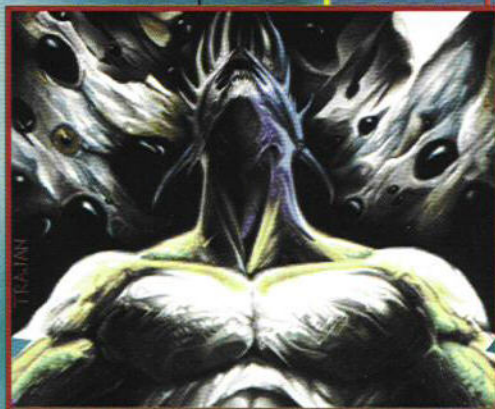
Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765

Ugyanítt előfizethes lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkálós: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ár 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft., Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt., Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,
illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

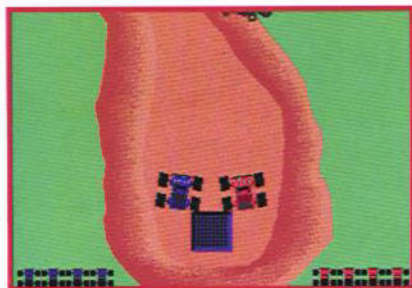
- 4 Hírek**
- 6 Simon the Sorcerer 2**
- 11 U. Soccer Manager**
- 14 Campaign II**
- 18 Doom klónok Amigára**
- 22 Virocop**
- 24 Shareware játékok**
- 26 Levelezés**
- 28 AMOS**
- 30 Hírek**
- 31 A Rendszerbarát**
- 32 Cheat**
- 33 Apróhirdetés**
- 35 PD Zóna**
- 36 Programozástechnika**
- 41 Filmvilág**
- 42 Atari rovat**
- 45 Assembly programozás**
- 46 Zenemánia**
- 48 Ray Tracing**
- 50 CD-ROM**
- 52 FinalData V1.0**
- 54 Külvilág**
- 56 Demologia**
- 58 Toplista**



HÍREK AMIGA

Battle Trucks

Mostanában igen sok autókkal foglalkozó program jelenik meg Amigára, úgy



látunk kedvelt téma ez a programozók körében. A Battle Trucks persze nem tartozik a nagy durranások közé, inkább a fun jellegű érvényesül a játékban. Viszonylag

elég rövid pályákon kell küzdenünk egymás ellen, úgy hogy közben folyamatosan fejleszthetjük autónkat a kiegészítő tartozékokkal egyetemben. Nem olyan nagyon rossz a program, pláne ha eltekintünk a kezdetleges grafikától. Egy kicsit zavaró mindenesetre az, hogy ha annyira lebegjük az ellenfelet, hogy kikerülne a képernyőről, akkor ellenfelünk felrobban. Szerintem egy osztott képernyős megjelenítésnek jobban örültek volna a harc szellemesei.

Dead in the Night

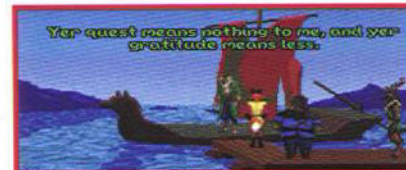
Egy ismeretlen fejlesztőcsapat munkája az ismertetésre kerülő kalandjáték. Főhősünknek egy büntényt kell kinyomoznia egy kopár hegyen álló fogadóban. A tettes biztos, hogy még a fogadóban van, ugyanis az egyetlen kiutat jelentő felvo-



nóba villám csapott. Többen is a fogadóban rekedtek, így lesznek alanyaink a nyomozáshoz és persze a tettes megtalálásához. A program grafikája egyáltalán nem szép, azonban a játékmenet és az izgalmas nyomozás valószínűleg feledtetni fogja velünk ezt az apróságot. A szokásos point & click irányítási rendszert alkalmazták a programozók, így nem lesz gondunk azzal, hogy rengeteg felesleges tárggyal bajlódjunk. Elég reménytelienek látszik azért a dolog, reméljük, hogy sok kalandjátékkal fogunk még találkozni.

Inherit the Earth

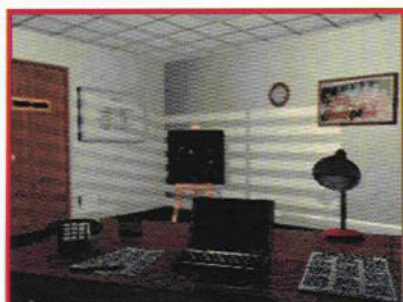
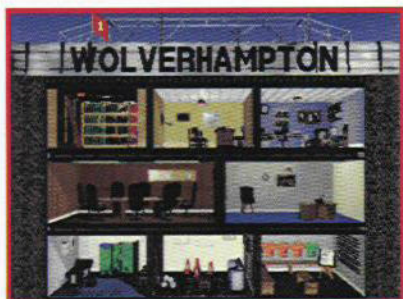
1994 végén jelent meg a New World Computing kiadásában a program PC-re. A hamarosan megjelenő CD32-es ver-



zió szerencsére nagyon sokban fog erre hasonlítani, hiszen igyekeztek a CD adta lehetőségeket kihasználni. Mind grafikában (256 szín), mind a hanghatásokban szinte kiköpött mása lesz a program. Ha minden igaz ECS verzió is meg fog jeleni a játékból, bár természetesen ez már egy kicsit "lebutított" lesz. Az erdő állataival való kalandozás már a PC-s verziójánál is élményszámba ment, reméljük a most kiadott Amiga verzió is hasonló érzéseket fog kelteni a kalandjátékok kedvelőinek körében. Aki többre kíváncsi a programról, az a 1994/6-os PC GURU-ban talál egy teljes leírást.

Player Manager 2

A Player Manager annak idején elég nagy népszerűségnek örvendett az Amiga szerelmesei között. Nos, a megjelent második rész megpróbál egy kicsit igazodni a korhoz, így kiváló állóképekkel, és rengeteg beállítási lehetőséggel próbálnak meg kedveskedni a vásárlóknak a fejlesztők. Külön érdemes megemlíteni azt a lehetőséget, hogy a játék köz-

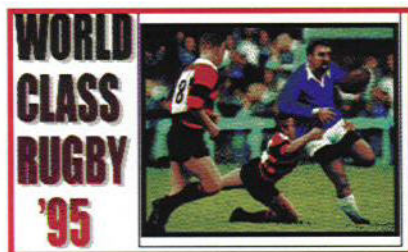


ben 4 fajta megjelenítés között választhatunk, így mindenki megtalálhatja a legjobb perspektívát a mérkőzések lebonyolításához. Persze a manager funkciót sem hanyagolták el a fiúk, hiszen rengeteg opció és beállítási lehetőséget találha-

tunk a programban, melyek mind azt szolgálják, hogy csapatunkat eredményesebben vezessük.

World Class Rugby '95

Nem múlhat el egy hónap sem sportjáték nélkül, így van ez most is. A rugby

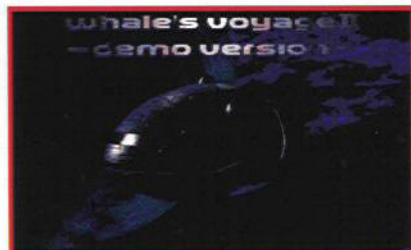


The Squad				Week 1			
Wolverhampton				Team Rating 33			
	Pos	Available	Age	Att	Cont	Cards	Tr/Loan
Schmeichel	1	Y	27	★	★		
Stansen	2	Y	24	★	★		
Stran	3	Y	31	★	★		
Verdonschoten	4	Y	32	★	★		
Stran	5	Y	32	★	★		
Stran	6	Y	32	★	★		
Stran	7	Y	32	★	★		
Stran	8	Y	32	★	★		
Stran	9	Y	32	★	★		
Stran	10	Y	32	★	★		
Stran	11	Y	32	★	★		
Stran	12	Y	32	★	★		
Stran	13	Y	32	★	★		
Stran	14	Y	32	★	★		
Stran	15	Y	32	★	★		
Stran	16	Y	32	★	★		
Stran	17	Y	32	★	★		
Stran	18	Y	32	★	★		
Stran	19	Y	32	★	★		
Stran	20	Y	32	★	★		
Stran	21	Y	32	★	★		
Stran	22	Y	32	★	★		

nem igazán publikus játék, bár mióta jobban ismertek a szabályai, már egy kicsit többen megkedvelték. A mostani program inkább a mérkőzésekre teszi a hangsúlyt, nem található benne manager rész és a beállítási lehetőségeket is igen korlátozták. A grafikája az állóképeknél igen szép, azonban a játék közben ez már igazán nem mondható el. Valószínűleg ez a tény nem fogja eltántorítani a rugby szerelmeseit attól, hogy az új csodát egy kicsit behatóbban tanulmányozzák.

Whales Voyage II

Hamarosan megjelenik a Whales Voyage II. A hír azért is érdekes, mert a játék első része sikeres volt a kalandjátékokat kedvelők között. A techno stílusú játékban az alkotók a mostanság kedvelt Doom stílust próbálták meg becsempészni a játékba azzal, hogy a labirintusokban folyamatosan scrollozó texture falakat láthatunk. Persze semmi sem lehet tökéletes, hiszen nincs padló és plafon sem. Ennél azért már sokkal jobbakat is láthatunk, még A500-ra is. Reméljük a kaland-



játék rész azért jóra sikeredett és nagyszerű élmény lesz a kalandozók részére.

Odyssey

Az Audiogenic hamarosan meg fog jelenteni egy igazán nagyszerű platform mászkálós játékot. Az Odyssey igazi unikum lesz, hiszen mostanában nem igazán jelennek meg színvonalas mászkálós játékok. Remekül kivitelezett grafika és ehhez illő hangulat, azt hiszem nagy siker lesz a játék, annál is inkább, mert A500-on is futni fog. Különböző varázslatokat vehetünk majd igénybe kalandozásaink közben, melyek nagy segítséget nyújtanak majd az ellenünk felvonultatott rémségek ellen. Változatos helyszínekben bővelkedik a játék, hiszen labirintusokban és a bányák mélyén is harcolnunk kell majd. Nagyon várjuk már a végleges verziót, reméljük nagy durranás lesz.

Bear™



Simon the Sorcerer II

Még '93 végén látott napvilágot az Adventure Soft humoros kalandjátéka, a Simon the Sorcerer. Akkoriban Rainbird mester tesztelte a játékot, nekem valahogy kimaradt az életemből.



Nagy hírverés előzte meg a második részt. A legnagyobb öröm akkor volt, amikor bejelentették hogy lesz Amiga, A1200 és CD²-es verzió. Nem tudom még pontosan, hogy melyik újságban jelenik meg a cikk (remélem a sima GURU-ban, az Amigós tábornak sem ártana már néhány friss játék). Én a PC CD-ROM verziót teszteltem, de nem hiszem, hogy különbözne az Amigástól. Eredetileg Rainbird úrnak kellett volna ezt a cikket írnia, de úgy látszik hogy napszúrást kapott a nyáron, mivel visszaadta azzal, hogy nem jó. Azóta neves orvosok tartottak konzíliumot az eset felett, de egyik sem jött rá milyen betegség hatalmasodott el a Bird barátunkon. Ezúton is jobbulást kívánunk neki.

A játék kezeléséről nem kívánok sokat dumálni, aki játszott hasonló kalandokkal, annak menni fog, aki meg nem, annak épp ideje, hogy elkezdje.

A történet egy másik dimenzióban kezdődik, ahol egy komisz varázslóinas segítségével Sordid lelke visszatér a pokolból és bosszút forral. Tervéhez azonban szükség van Simonra, a jobb sorsra érdemes varázslóra. Egy mágikus teleportszekrény segítségével át is csalja a fantázia birodalmába. A tervbe azonban egy kis hiba csúszott, mivel a szekrény egészen más helyen jelent meg, mint ahogy azt ő

várta. Simon, Calypso házánaí ért földet, ahol megtudja, hogy csak egy ritka üzemanyag segítségével tud visszatérni saját világába. Ez azonban olyan ritka, hogy csak a kastély kincstárában tartanak belőle egy üveggel. El is indul beszerezni az üveget, de az sokkal, de sokkal nehezebb lesz, mint ahogy azt ő elképzelte...

Hogyan szerezzünk be egy üveg Mucusade-ot?

A város térképén ismerkedjünk meg a főbb központokkal.

Rögtön a szemünkbe ötlük a dombon álló kastély. No, gondoljuk innen már nincs messze a befejezés. Az első problémát a két kapuőr jelenti. Sehogy sem akarnak átengedni. Hosszas könyörgés után végül is engednek annyit, hogy a költségek megtérítése után bemehetünk.

Magyarul meg kell vesztegetnünk őket. Informálódjunk még egy kicsit és nézzünk szét a környéken.

A piac téren nagy a nyüzsgés. Árusok garmada kínálja portékáit, vevők viszont csak mi vagyunk. A lakatosnak vannak bizonyos problémái a király pénzügyi politikájával. Nem igazán érti a jelenlegi pénzváltási rendszert. Segítsünk rajta, mire hálából átad egy balkezes pajszert. A viccmester boltjában ne nagyon álljunk le beszélgetni a főnökkel, mert úgyis mi járunk rosszabbul, inkább tegyük el a viccgűjteményét.

Ugorjunk ki a kikötőbe, ahol érdekes emberekkel ismerkedhetünk meg. Itt van például a mestertolvaj, aki éppen el akarja hagyni az országot. Segítsünk neki

is (mi már csak ilyen jóindulatú gyerekek vagyunk) és zsebeljük be a tárgyait. Ismerkedjünk meg a néger táncanarral, aki az esőtáncát jött bemutatni a világnak. Egy dolog hibázik csak és azok a táncosai. Pedig határozottan emlékszik, hogy Lepsénynél még megvoltak.

A város főterén éppen gyakorlatozik egy együttes, akiknek akad némi problémájuk az edzőjükkel (talán mondanom sem kell, hogy a mi jóvoltunkból). Hozzuk össze az új tanárt a régi csapattal és máris kész lenne a fesztivál, ha utazás közben nem rongálódik meg a tanár varázsdobja. Szereznünk kell valamit, amivel újra használható állapotba kerül. A mocsárba vezető utat kevésbé jó szándékú egyének befalazták, így találunk kell egy másik utat.

A csatornában egy hatalmas pók állja az utunkat. Egy jókora áradás azonban biztosan elsodorná az útból. Egyelőre ne foglalkozunk vele, inkább vigasztaljuk meg a bánatos bohócot. Az hálából megajándékoz egy eredeti disznóhólyaggal, pont egy ilyen kért a néger népművelő. Most már szinte mindenki bol-



dog, csak az óriáspók fulladt bele az áradásba. Át is mennénk a mocsárba, de Simon nem hajlandó a sötétben létrát mászni. Nincs más hátra, szereznünk kell egy lámpást. Előbb azonban nézzünk el a medvék házához. A tolvajnőtől való félelmükben valóságos erődítménnyé alakították a kuckójukat. Ide csak tankkal vagy nehéztűzérséggel lehet bejönni...

A helyi uzsorásszövetkezet magas kamatra hajlandó pénzt kölcsönözni. A nemfizetők között értékes nyereményeket sorsolnak ki. Ilyen például a péppéverés, testrészeladás, házrombolás és rokonmolestálás. Ne riasszon vissza senkit ez a kis fenyegetés, bátran vágjunk bele az üzletbe! Ha elég ügyesek vagyunk, akkor egy egyszerű kis csellel be tudunk jutni a macskák barlangjába. Itt zárjuk el a csapatot és kezdjük hozzá a mosogatás nemes feladatához! A medvék váratlan belépője azonban megzavar minket, ezért gyorsan rejtőzzünk el a kéménybe. Sajnos az ebédkészítéshez tűz is kell, ezért rekordsebesség alatt jutunk el a városi szökőkútba.



Itt a település pletykafészkéi tesznek úgy, mintha dolgoznának, de ne higgyünk a látszatnak. Esés közben kiesett a zsebünkből a zöld festékpörünk és kicsit megfestette a vizet. Sebaj, úgyis a Fradi lett a bajnok. A tetoválószalonnal működik a város önkéntes bolondokháza. Ez azért önkéntes, mivel lakóit senki sem kötelezi az ottmaradásra. Ők csak hetente egyszer bolondok, szerintük ez nagyban csökkenti annak esélyét, hogy tényleg megbolonduljanak. Az egyik önkéntes ápolt remek ajánlatot tesz. Álljunk be a hajdani zabpelyhely bolond helyére és máris 100 dollár és néhány ajándék üti a markunkat.

Ha az emlékezetünk nem csal, akkor a medvéknél zabpelyhely lesz a vacsora. Ugorjunk el hozzájuk és kérjünk kölcsön egy tállal. Eleinte elég bizalmatlanok velünk, de mielőbb meggyőzzük őket, hogy nekünk közhelyesnek kell lenniük a tolvaj elűnését, gond nélkül kapunk pelyhet.

A pénz megszerzése után már le tudjuk fizetni a két őrt. Boldogan mennénk be a kapun, de a benti őrs csak azokat engedheti be, akik a személyzethez tartoznak. Hát ez elég kellemetlen! Még jó, hogy olvastuk a hirdetést a mágusversenyről. Az első helyezett lesz az új udvari varázsló. Az



állásra nem csak mi pályázunk, ezért nem ártana egy kicsit ritkítani a mezőnyt. A megoldást a viccárus készülő bűzbombája jelenti. A legfontosabb alkotóelem azonban még hiányzik belőle, ezért a mi segítségünkre szorul. Itt az ideje, hogy meglátogassuk régi jó ismerősünket, a mocsáry szerzetet. Igaz ugyan, hogy az első részben kicsit szigorúak voltunk vele, de reméljük elfelejtette azt a néhány kellemetlenséget.

Az utóbbi két évben megtollasodott, mivel egy hatalmas MucMocsáry étterem virít a város közepén. Egy kikiáltó ingyenes ajándékokat osztogat a járókelőknek, mi se maradjunk ki a potyázásból. Az étteremben meglepve tapasztaljuk, hogy az eladó nem enged fel minket a régi barátunkhoz. Vegyük meg a kölyökmenüt és elmélkedjünk el egy kicsit a pincér szavain. Csak alkalmazottak léphetnek be a főnökhöz? Talán ha beöltöznénk kikiáltó embernek? Keressünk a városban egy olyan üzletet, ahol foglalkoznak jelmezkészítéssel. Az eladó örömmel vállalja a munkát, csak zöld anyagot kér. A piacon vehetünk ilyen anyagot a kelmeáruztól, csak egy apró szívességet kell neki teljesítenünk.

Még mindig problémák vannak az anyaggal, hiszen a jelmezhez kifejezetten ZÖLD anyagra van szükség. Talán egy jó ruhafestő segítségünkre lehetne! A mocsáry jelmez segítségével már nem probléma bejutni a főnökhöz.

Nagyon megható volt látni mennyire örült a jövőbelünknek. Csak akkor keseredett el, mikor a mocsáry pörköltre került a sor. Nagyon bántotta, hogy az emberek mennyire nem szeretik ezt a csemegét. Sőt még azt is mondják, hogy túlságosan bűdös.

Nem csoda, hogy le van lombozódva szegény. Vigasztalásul kérjünk tőle egy keveset, abból a mennyi csemegéből.

Szívesen áll rendelkezésünkre, mikor megdöbbenve tapasztalja, hogy elfogyott a sara a kajakészítéshez (és ez még csak az első hozzávaló). Naná, hogy ránk





esett a választás, mi szerezzük be a sarat. A mocsárba vezető utat, azonban előbb ki kell világítani. A kisállat-kereskedésben minden hozzávalót megtalálunk. Egy kis kombinációs készséggel hamar ki tudjuk világítani a csatornát.

A mocsárban természetesen rengeteg a sár, csak éppen megszerezni nehéz. Majdnem olyan kemény, mint a Discworld-ben a matricát elszedni az utcagyerektől. Ha már itt vagyunk nézzünk be ismét a mókamesterhez és csináltassunk vele néhány bűzbombát. A továbbiakban már nem sok varázslónak lesz kedve visszatérni a versengésbe. Frissen szerzett varázskönyvünkkel kápráztassuk el a királyt, ha elég kitaróak vagyunk megkapjuk az állást.

Most már a kastélyba is beengednek, hála a belépőkártyáknak. A kastély udvarán a fiatal herceg gyakorlatozik a borsókőpőjével. A kítőmött nyusztokat és az udvari varázslókat már egészen jól el tudja találni. Néhány becsületsértés után sikerült kipuhatolnunk a kölyöktől, mit is szeretne legjobban. Egy valódi kard az, ami boldoggá tudná tenni. A főből felbukkanó legenda beszélt valamit egy valódi kardról, de azt csak olyanok húzhatják ki, akik királyi vérből származnak. Egyelőre ne foglalkozunk a mendemondákkal, inkább jelentkezzünk a királynál eligazításra.

Első feladatunk nem igazán méltó a munkakörünkhöz. Egy síró kisbabát kell elaltatnunk. Ezt mondani könnyebb mint megcsinálni, de azért valahogy majd



csak sikerül. Először is ékeljük ki a bölcst, szegény baba már biztosan tengeribeteg a sok ringástól. Az üvöltést csak nem akarja abba hagyni, más módszerhez kell folyamodnunk. A király szerint a hercegnő mindig is le tudta csendesíteni a kicsit. Egy a bökkenő, a hercegnő mélyen alszik és semmilyen

hangkeltő eszközzel nem lehet felébreszteni. Kavarjunk vissza a mocsárba és váltunk fel az éppen szolgálatban levő Tó Hölgyét! A szigeten található az a híres-neves kard, amire a kis herceg olyan nagyon vágyakozik. Jelenlegi állapotunkban nem tudjuk kihúzni a kardot, menjünk inkább el a városba, hogy valaki fensége-sebbé tegye a külsőnket.

Erre a célra a tetováló szalon tulajdonosa kiválóan alkalmas. A baj csak az, hogy az ebédideje pontosan két óráig tart. Az étterem órája meg kettő előtt pár perccel állt meg. A megoldás itt is ropant egyszerű, be kell indítani az órát. A mester díj-szabása elég borsos, 400 ruppót kér egy tetoválásért. Ez nekünk nagyon sok. Szerencsére megláttuk a falon a hirdetést: minden 1000. vendég ingyen jöhet. Mivel mi pont a 999. helyen vagyunk nincs más dolgunk, mint beszerezni valami balekot.

Ez is sikerült, most már vihetjük a kardot a hercegnek. A királykisasszony felébresztése innentől kezdve már csak azon múlik, mesélték e nekünk kiskorunkban. A lány szerint az elalvást nagyban elő fogja segíteni egy nyalóka. A baba ezzel ellen-

tétes nézeteket vall, kivágja az ablakon az édességet. Ez az ötlet nem vált be. Kiskorunkra visszaemlékezve felidézünk, hogy minket egy fehér folyékony valamivel altattak el, talán most is hatékony lenne.

Végre csend van a kastélyban. A király is nyugod-

tabbnak látszik, meg is engedi, hogy meglátogassuk a kincseskamráját. Az előző részből megismert két zsoldos démon most is az utunkat állja. Cselezzük ki őket egy jó kis banánoktétellel és keressünk egy másik bejáratot a kincsekhez! Segítségképpen emlékezzünk vissza, mikor láttuk utoljára a kiskölyköket! A mucusade-del a kalapunkban bátran visszatérhetünk Calypso házához. Hát ez a mi formánk! Egy csapat kalóz elrabolt minket, oly közel a célhoz. Nincs mit tenni, folytatni kell a kalandot a tengeren.

Hogyan szökjünk meg vérszomjas kalózok markából?

Egy hajófenékben térünk magunkhoz, odaláncolva egy másik fogolyhoz. A kalózkapitány kaján mosollyal ecseteli a kivégzésünk különböző módszereit. Addig is hasznossá kell tennünk magunkat, az idő alatt míg életben vagyunk át kell vennünk a tragikus hirtelenséggel elhunyt hajósinas szerepét. Kezdjük mindjárt a nagy-takarítást a kapitány szobájában! A kítőmött papagájai közül tegyünk el egy darabot, talán jó lesz még valamire.

A hajónaplót ne mozdítsuk el, nem akarunk gyanút kelteni! Az viszont nem ti-



los, hogy átlapozzuk. A könyv végén találunk egy képeslapot az egyik leghíresebb kalózkikötőtől, ami most is az úticélunk. A hajón dolgozó kalózok közül nem mindenki ellenséges velünk. Az egyik matróz még a napszemüvegét is hajlandó elcserélni velünk.

A fenékben raboskodó izomagyú bár bár meglepő módon tart magánál egy hegesztőpisztolyt. Persze nem szívesen adta kölcsön, de rábeszélő-képességünk latbavetése nem volt eredménytelen. Láto-gassuk meg ezek után a bárka kormány-sát! A kor követelményeinek megfelelően már itt is papagáj irányítja a hajót. Egy gyors cserével azonban cseréljük ki egy hibás Pentium processzoros robotpa-pagájra. E tranzakció eredményeképpen a hajó irányít változtatott. Dolgunk vége-zével dőlünk le egy kis pihenésre, az ár-boc tövébe! Felébredésünkkel meglepve tapasztaljuk, hogy még mindig a nyílt

tengeren hajókázunk. Valami nagyon nincs rendben.

Már rég vissza kellett volna érünk a városba. A kormányos gyanakodva méregetett minket. Szerinte valami hiba lehet a papagájjal, mivel pont az ellenkező irányba tart, mint ahogy azt jelzi. Még szerencse, hogy a megfigyelő az árboc-kosárban időben észrevette a tévedést, így korrigálni tudták az útirányt.

Új tervet kell kieszelnünk! Másszunk fel az árboc tetejére és ragasszuk fel az ör messzelátója elé a képeslapot! Most már csak azt az átkozott mucusade-et kellene megtalálni! A hajó kincseskamráját egy hatalmas lánc tartja biztonságban. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, de akárhányszor nekifogunk a hegesztőpisztollyal szabaddá tenni az utat, a kapitányt pont akkor eszi oda a fene. Az egyik kalóz figyelmeltenségéből eredő baleset után már nem lesz gond rögzíteni a kapitány ajtaját. Most jöjjön ki ha tud!

Az üvegünk ott várt minket épségben. Most már tényleg megérdemeltük a pihenést. Furcsa hangra ébredtünk fel. Az egész fedélzet üres volt, csak egy böhöm fregatt vett célba minket a jobb oldali ágyúsróval. Csak lesz annyi eszünk, hogy nem lőnek le egy ártatlan varázslót?!

Nem volt. Hajótörést szenvedtünk...

Hogyan jussunk ki élve egy majdnem lakatlan szigetről?

Pechünkre az összes eddig összegyűjtött tárgyunk odaveszett a hullámsírba. Már éppen kezdtünk kétségbeesni a hajótárgyat illetően, mikor a part távolabbi részén megpillantottuk az ismerős üveget. A rohanás azonban hiábavaló volt, egy szakadt guberáló megelőzte minket.

Hiába volt minden fenyegetés és rábeszélés, nem volt hajlandó visszazolgáltatni jogos tulajdonunkat. Elhatároztuk, hogy ezért a pimaszságáért kegyetlenül meg fog lakolni.

Beljebb a dzsungelben ismét találkozhatunk a kis barátunkkal, aki a fennakadt lufijáért cserébe egy kagylóritkaságot ad nekünk. Ezzel, a törölközővel és az ásóval egyszerű csapdát állíthatunk a kis szemétnak. A móka végén ne felejtsük el a fejére lökni a kocsiját, az adja meg a bosszú ízét.



désben seftelő árus 3 buznyáért hajlandó adni egy kis anyagot, amivel fel tudnánk javítani egy kicsit a kávé.

A pénz megszerzéséhez azonban meg kell döntenünk a 10 cm-es álomhatárt a limbóversenyen. A bírák igen szigorú szemmel lesik a szabályos versenyt. Talán nem ártana valamivel elterelni a figyelmüket? Erre nagyszerűen alkalmas a szigeten található kínzógép. Hozzuk működésbe és kihasználva a bírák nem oda figyelését, döntsük meg a világrekordot.

A dzsinn az utolsó kívánságunkat már gond nélkül teljesítette, simán elteleportált minket Calypso házához...

Hogyan kavarjuk úgy az eseményeket, hogy ne legyen gond kitalálni mi is legyen a Simon 3 sztorija?

Calypso házában szörnyű hírek fogadtak. Alix-t, az öreg unokáját elrabolták a gargyle-ok. Az igazság szerint nekünk kellene megkeresni és kiszabadítani, de nekünk éppen indul a menetrendszerű szekrényünk. Be is szállunk, de a ravasz mágus kiszedett egy fontos alkatrészt, így mégiscsak el kell indulni és kiszabadítani a lányt. Hiába ilyenek ezek a nők, mindig csak a bajunk van velük.

Az utazás nem egészen úgy sült el ahogy terveztük, talán ez az oka hogy bezártak minket a börtönbe. Egy topasztalt kalandozónak azonban nem jelenthet gondot a kiszabadulás. Az ajtó kinyitása után egy másik Simon-ba botlunk. Szerinte nincs idő a kérdezősködésre, teleportáljuk el magunkat valami biztonsá-



gos helyre. A goblin tábor mellett materializálódunk. Egyelőre ne bolygassuk őket, nézzünk inkább körül a vulkán környékén. Az elhagyatott kunyhóban egy csapat szerepjátékos kapcsolódik ki a kedvenc játékuikkal. Azt képzelik, hogy a modern világban élnek és ezt próbálják meg több kevesebb sikerrel átélni. Csapoljuk meg a szódakészletüket és nézzünk be a sötét erdőbe. Itt rögtön a kis barátunkba botlunk, aki igencsak megéhezett a hosszú út alatt.



A boszorkányok barlangjában három szerencsétlen öregasszony próbálja megcsinálni a varázslatát. Sajnos mindegyiknek van egy kis testi hibája: az egyik majdnem vak, a másik majdnem süket, a harmadiknak pedig egy kocsmi verekedés során kivetkék a fogait. Valahogy segítenünk kell rajtuk, csak akkor tudják elkészíteni a kutyává változtató varázsszilt.

A vulkán peremén található növény latin neve Kajalus Macskusz, gondolom több magyarázatot nem igényel az eset. A táborban mentjük meg a rab elf lelkivilágát, szerezzünk neki egy kis kölnivizet, lehetőleg Amerige-t. A kockázó öröket ugrasszuk össze és máris nagyobb eséllyel indulhatunk kalandozni. Miután legyőztük az egyik főellenséget a jutalommal vonulunk be Sordid erődjébe.

Itt csak egy éles szemű, kifinomult halászság és remek szaglász biztonsági őrszén kell túljárnunk. Ne felejtsük el, hogy a sötétben bármit viselhetünk, az nem rontja a varázsló image-t. Az időág megszerzése után juttassuk saját magunkat biztonságba és próbáljunk meg kijutni a kastélyból. Ez sajnos nem igazán sikerült, mivel a gonosz varázslóinas elkapott. Minket ért az a megtisztelő feladat, hogy kihozzuk Sordid-ot a sítról, akarom mon-

Itt kellemetlen meglepetés ér minket. Sordid gonosz terve sikerült, a lelkünk átkerült az ő szörny testébe. Végzőra megérkezik Calypso is, aki a hamis Simon-t küldte vissza a jelenbe. Minket meg bekötözt szájával kivitték a föltérre és kalodába zártak. Most tehát ott ülünk a városban és a z o n gondolkozunk, hogy miként szabadulunk ki ebből a csávából és mit csinálhat az álsimon most a mi világunkba...

Ezekre a kérdésekre

m á r csak a Simon the Sorcerer 3-ból kaphatunk választ. Mit mondjak emberek, ez valami baromi jó játék volt. Az eleje egy kicsit vontatottan indult, de a végére belendültek az események. Imádom az ilyen nyitott végű kalandjátékokat. Nagyon remélem, hogy nem kell másfél

évet várni a folytatásra. Az Adventure Soft igazi minőségi munkát végzett. Egy-két poén ismerős volt más kalandjátékokból, de ez semmit nem von le az értékéből.

Végre a nehézsége is megfelelő volt, nem a movie részre fektették a fő hangsúlyt. Szerintem idén ez a második olyan kalandjáték ami megveri a Full Throttle-t. Ez kell a játékosoknak, nem az automatikus végigjátszás opció. Egy valami azért nem volt elég jó. Bekapcsolt hang mellett nem lehet a szöveget kilírni a képernyőre. A kettő együtt sokkal jobb lett volna, remélem a harmadik részt már ezzel a technikával fogják megcsinálni.

Tudom, hogy aki csak e leírás alapján szeretné végigjátszani a játékot, most egy kicsit ideges. Ugyanis nem igazán fog menni. Helyhiány, no meg merő gonoszsgból nem írtam le minden nehéz részt, bár néhol tettem homályos utalásokat. Végzetes elakadás esetén a Simon2 jellegű levelet a GURU címére várom. Kiscserkész becsület szavamra gyorsan fogok rá válaszolni. Az idő alatt amíg megérkezik a válasz, lehet egy kicsit gondolkodni és kombinálni. Nagy élményt jelent egyedül végigvinni egy ilyen nehéz játékot.

Ajánlom mindazoknak akik szeretik a kemény kihívásokat, de nem akarunk egy Discworld kaliberű adventure játékkal mérgetlődni.

Mocsy



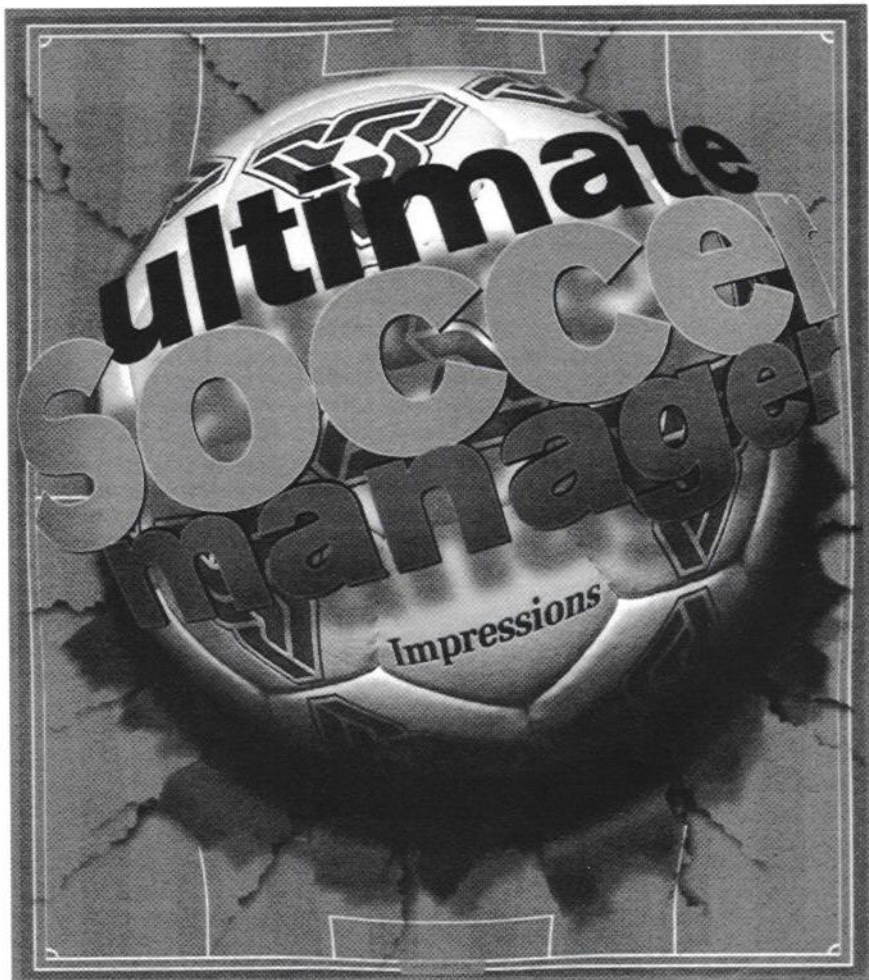
dani a pokolból. Szegény Sordi éppen egy nagy halom zabpehely kellős közepén ül és a drága jó mamája tömi belé a sok finom hamit. Ezt a sorsot azért ő sem érdemli meg. Gyorsan lógjunk meg vele és térjünk vissza a várba.



A rendszerváltás óta a menedzserség is felkerült a divatszakmák listájára, lelköve onnan az addig igen népszerű vájár és vasöntő szakmákat. Persze menedzselni sok mindent lehet, például egy meztelelencsiga-telep nyálkaosztályát, vagy pedig a GURU magazin postázási- és csomagküldési szekcióját (Shoebaron). Azonban most egy egykoron Magyarországon is ismert és magas fokon üzött sport menedzserei lehetünk, mégpedig a foci játéka. Hogy mi is ez, azt mindenki nézze ki egy lexikonból, én most ennek a game-nak a specialitásait fogom kielemezni legjobb tudásom szerint.

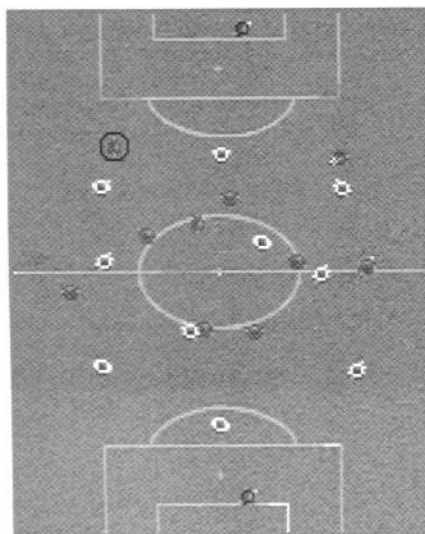
Nem vagyok a manager programok elkötelezett híve, ezért kíváncsian nyomtam be az egyes adathordozót az Amiga erre a célra kiképzett nyílásába. Az ilyenkor szokásos kerregés után, az ilyenkor szokásos dolgokat tapasztaljuk, mégpedig logót látunk és zenét hallunk, s miután ezeket Noé elnyomá az vala egérnek gombjával, látásban látá az csodálatos stáblistát, mely mögött a focijáték egy jellemző jelenete vala. S Noé úgy cselekedé, ahogy azt a felesége megparancsolá neki, így vala egérmás által megjelent néki a "Start new game" és a "Load old game" felirat.

Persze mi új játékot fogunk kezdeni, hiszen most az a célra vezető. A felszólítás így a következő: **Select your team!** Itt nem kevesebb, mint 119 előre elkészített csapat közül választhatunk. A poén az, hogy a csapatokat editálhatjuk is (Edit), így bármilyen erősségű teammel indulhatunk lokális karrierünkben. A csapatok az Angolországbeli csoportok szerint vannak



KP – keeping – labdatartás
TA – tackling – szerelés
PS – passing – passzolás
SH – shooting – lövési pontosság

mogatja). Ha ezzel megvagyunk, akkor az induló tőkénket (**Starting Cash**) jelölhetjük meg, a legjobb választás az 5.000.000£.



OAKWELL GROUND										26
▼ MAD DOG SC										0
▲ CHARLTON ATHLET										0
PAUSE										R << X4 >> SUBS
2 LIDDELL										
KP	TK	PS	SH	PC	PIT	PF				
17	24	48	59	64	100	--				
NORM					M2M					
UP					LEFT					
BACK					RIGHT					
1 CHEATER										

PC – pace – gyorsaság
FT – fitness – erőnlét
AGE – AGE – életkor

A tulajdonságok 0-tól 99-ig vehetnek fel értéket, az AGE kivételével, aminek a limitje 18-40 (a serdülőket és a Puskás Öcsiket az Impressions úgy látszik nem tá-

Mielőtt elkezdenénk menedzserskedni, az írók figyelmeztetnek bennünket, hogy ez egy fantáziajáték és semmilyen kapcsolata nincs semmiféle valós klubbal, illetve játékosal. Remélem nem szólok később, hogy szükség van egy üres, formázott lemezre Save Disk gyanánt.

S Noé megpillantá az vala Main Screen nevű képet, melyet az úr szent elektronsugara vetíte a képernyőre. A földi született bűnösök lényegében innen intézhetik ügyeiket, kérhetnek pénzt a bankból, trenírozhatják kedvenceiket stb. Menjünk csak szép sorjában.

The Chairman's Office

Ez az elnöki iroda, melyhez az elnököt mellékeltek. Poénképpen kapcsolgathatjuk a villanyt, vagy rálehelhetünk a virágra, de vannak ennél jobb dolgok is (nácsöl, young naked chicks...).

Mez: hirdető és szponzorok

Lássuk az aktuális hirdetőket (**advertisers**).

Number: mennyi táblát foglal

osztályozva, a legjobb a premiership, utána az osztályok (division) egytől háromig, legvégül pedig a Hungary NB1-es színvonalbeli conference. Editálásnál megadhatjuk a klub, a manager és a játékosok nevét, a játékosoknál azonban jóval több dolgot is birizgálhatunk, melyek a következők:

Account: ár
Period: hány alkalommal kéri
Per Week: mennyit tejelnek egy héten
X Board Unoccupied: szabad helyek száma

Jegy a kézben

Itt megadhatjuk azt, hogy mennyibe kerüljenek a jegyek. Kezdetben csak teraszos állóhelyek (**terraces**) és ülőhelyek (**seating**) vannak. A grafikont meglesve



felmérhetjük a látogatottságot (**attendance**) és az ebből származó jövedelmet (**Income**) (weekly – hetenkénti, season – szezon, attendance (alul) – összes).

Ablak: a terület kihasználása

Stands: nézők
Commercial: kereskedelem
Catering: ételmezés
Parking/Roads: parkoló és út

Alul bonthatunk épületet (**Demolish Building**) és az egyes fenntartási költségeket (**Maintain**) kísérhetjük figyelemmel. Az itt található dolgok:

Felső sor: teljes fenntartási költség
Percentage to Pay: a kifizetett pénz százalékában
Amount You are Paying: mennyi összeget fizetünk

Stands: itt építhetünk új lelátókat az égtájakat választva. Van itt terraces, seating meg covers (ezzel tudjuk befedni a lelátót). Egyszerre nem építhetünk mindenhol, ugyanis egy működő lelátónak kell maradnia, de szerintem hagyjunk legalább kettőt (1 lelátó = kevesebb ember = kevesebb pénz!).

The Manager's Office

Itt székelünk (nem úgy) mi. Van faxgépünk, fiókaink (sexújságok tárolására), a meg egy telefonunk.

Fax Machine: játékos vétel-eladás a következők szerint:

Transfer List: ez a játékospiac listája. Ide kerülnek fel az eladó játékosok. Megnézhető a név (name), életkor (age) és a klub, amelyik árulja a fickót. Alul a Stats-ra nyomva a szokásos statisztika jön elő. A bal gombra grafikon formába (jobban összehasonlítható), amit a jobb gombbal lehet vissza csinálni számadatokra.

A **Transfer/Sell**-nél megszabadulhatunk nemkívánatos embereinktől. A **Transfer/Sell/View** menüi:

New Contract: új szerződés

Transfer/Remove List: felírjuk/kihúzzuk az eladási listáról a rabsz... izé, a focistát. Itt meg kell adnunk az értékét és végül a **Set**-tel véglegesítjük elhatározásunkat. (Ha kell egy klubnak, akkor ők majd értesítenek minket.) Ezt egyébként a **Sell/List-Unlist** parancsaival is megtehetjük. A **Fast Sell** opcióval azonnal, de áron alul adhatjuk el emberünket (pl. 73.000£ -> 42.000£).

A **Faxgép/Arrange Friendlies** menünél kihívhatunk barátságos mérkőzésre egy másik klubot. 2 hétre 4 dátumunk van, a klub kiválasztása után oda clickelünk, amikor akarjuk a mérkőzést (nem biztos, hogy az ellenek is jó). **Have Rejected** válasznál nem, **have accepted**nél viszont elfogadja a kihívást.

Végül az **Approach Player**-nél közvetlenül is megkereshetünk játékosokat (a **Transfer List**-et megkerülve).

A fiókokban a kartotékok (játékos, klub, menedzser, egyéb) találhatóak, ezeket egyébként egymásból is elérhetjük.

Most kapcsoljuk be SONY TV-nket, sajna csak a teletext fogható rajta. A menük:

Fixtures: ki játszik kivel és mikor (Pisti, Man-ci, este 10). A Felső < és > vel lapozhatunk

Results: eredmények

Tables: ponttáblázatok (lapozás a képernyőre click-kel)

Form: az öt osztály (munkásparaszt-értelmiségi + 2 szabadonválasztott) felállása

Telefonunk a következőkre hivatott (az aktuális meccsre vonatkozólag):

Valuation: az ember ára (Isaura nincs).
Transfer: itt tehetünk többek között szerződési ajánlatot.

Approach: ajánlattevés. Ezen belül:
Contract: hány évre szóljon a szerződés
Wages: a fickovics bére
Incentive: prémium (ösztönzési összeg)

A **The Player Wants**-nál a játékos óháját láthatjuk, a **You Offer**-nél pedig mi tehetünk egy ajánlatot (nysgm).

Az OK-kal szerződött(he)jük a futballistát.



Rig Match: bundázás. Felajánlhatunk egy bizonyos összeget arra, hogy az ellenfél hagyjon minket nyerni. (Nekem ezt a korrekt és sportszerű ajánlatot sohasem fogadták el (They refuse to cooperative).)

Offer "Bung": kedvezményes eljárást ajánlhatunk fel a játékospiacra. Ha OK, akkor Thanks..., ha nem, akkor They Want More.

Place Bet: fogadhatunk a meccs kimeneteleire. (Valószínűsége a nyerés/döntetlen-vesztésnek.)

Answer Phone: a kapott telefonok.

Végére maradtak a falitábla cettlijei, ezeken a meccseink (barátságos/kupa) dátumai (Fixture List) és az aktuális csapataink (Team List) információi olvashatóak.

Menjünk most át a bankba. Bal oldalon látható a bankszámlánk:

Balance: egyenleg

Overdraft Limit: Fedezet nélküli túlköltekezés

Cash Available: a rendelkezésre álló készpénz

Deposit Account: bankszámlán levő pénz

A következő dolgokat tudjuk beállítani:

Apply for Loan: kölcsönhöz folyamodás

Repay Loan: kölcsön visszafizetés

Overdraft Limit: lásd fent

View Accounts: heti/évi elszámolások



A Deposit Account-nál a kamatlábat (Interest Rate), valamint a pénz be-kivételét láthatjuk.

Most jöjjön mindennek középpontja, a foci pályája (Match Day Options). Itt van a csapattípus felállással, játéktílussal (hosszú labdák/passzok, finom/normál/kegyetlen szerelések, óvatos/távol/közeli lövések) és a szent Start Match gomb is, amivel lényegében elkezdhetünk fociztatni. A meccset a Kick Off-fal kezdjük, ráclikkkel kiválaszthatunk egy embert (sajátot irányíthatunk (csak szóban) is),

MERCHANDISE AND CATERING PRICES				
ITEM	PRICE	SALES	PROFIT	
PROGRAMMES	30 P	0	0	
SCARVES	7	0	0	
HATS	6	0	0	
SHIRTS	20	0	0	
SNACKS	320	0	0	
BEER	120	0	0	

DATE: WED 1 1995

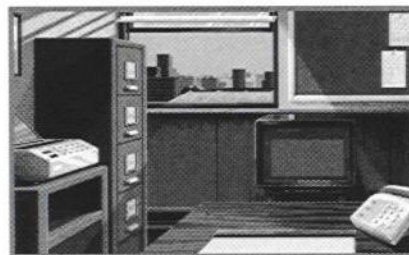
gyorsíthatjuk/lassíthatjuk az időt és cserélhetünk (Subs) is. A mérkőzés végén (a népszerűség átká) még meg kell válaszolnunk az újságírói kérdéseket is!

Focistáinkat a Training Ground-on izaszthatjuk meg a jobb eredmény elérése érdekében.

Current/Available Coaches: aktuális/rendekezésre álló edzők és specialitásaik.

Az Inj a sérülések, az Ast pedig a tanácskérés gombja.

található meg a játékalás mentés ikonja is.



Nos igen, az értékelés: nekem teccik, de nem írok most összehasonlító elemzést. Jól kezelhető szép programot kínálnak Impressionsék, a zene is pont jó háttérzenének. A lehetőségeket sem bonyolították túl, és ez kezdő managereknek vonzó is lehet. Hátránya talán a sok töltögetés, mert szerintem 1MB RAM-ba belefért volna néhány állandó képernyő, de azért nem túl vesztes a töltési idő, az animációt bekapcsolva pedig sok poén dolgot fedezhetünk fel. Nos, rajta hát, managerjelöltek, itt a lehetőség a csúcsra emelni az Örök Vesztes SC-t!

M.D.Jon

A területen látható többi építmény (Small Shop, Cafe, Programme Stand, Bar) a kereskedelmi részt szolgálja a programban. Egyes áruk nevére klikkelve grafikont nézegethetünk, ahol felül az eladott darabszám, alul az ebből származó nyereség, legalul pedig az egy darabon levő nyereség (ez lehet negatív is!) kapott helyet.

Legvégülre hagytam a jobb gombra megjelenő kis menüképernyőt, ahol minden fontosabb hely elérhető, valamint itt



Campaign

II

Háború – Államok vagy társadalmi csoportok között hadseregekkel vívott fegyveres harc. /Magyar értelmező kéziszótár/

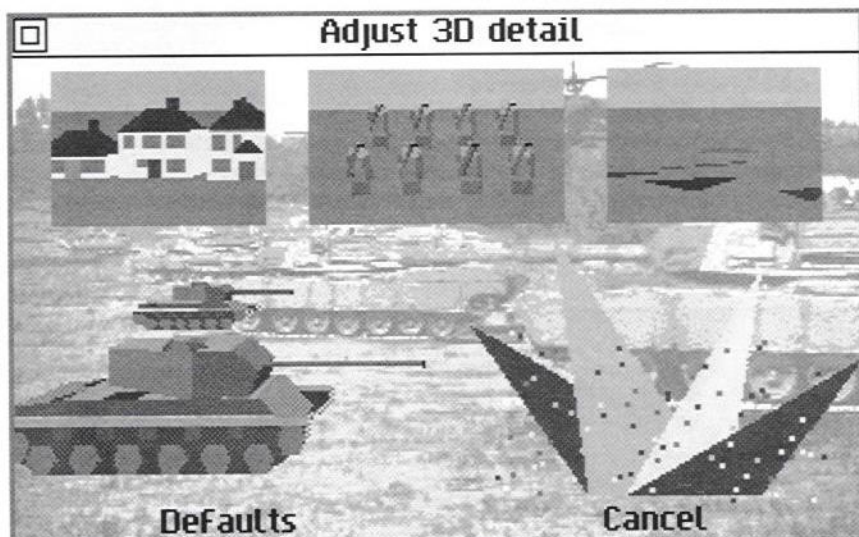
Nyilván minden játékosnak megvan a maga kedvenc műfaja, amellyel öntefelten képes eltölteni szabad óráit. Ugyanakkor ismeri azokat a kategóriákat is, amiket nagy ívben elkerül. A Campaign II két műfajt ötvöz egyé, és ezen műfajok kedvelői tapasztalataim szerint általában nem azonos táborban találhatók. Persze itt nem a nagyvisnyói táborra gondolok, ahol aztán minden játéktípus rajongói együtt voltak.

A hadviseléssel stratégiai és szimulációs oldalról szoktunk gépünk előtt találkozni, de ebben a játékban mindkettővel egyszerre. A Campaign II-ben a játékos több lépcsőben eljuthat a stratégiai döntések meghozatalától egészen a technikai kivitelezés legapróbb mozzanatáig.

A hadászati térkép mellett eldönthető az egyes hadseregek, zászlóaljok, vagy akár még az egyes szakaszok mozdulatai is. Ez a legfelső stratégiai szint. Egy összeütközés esetén maradhatunk a tábornoki székben a jelentések hallgatva és értékelve, de mehetünk lejjebb a hadosztály harccélpontjára is, közvetlen utasításokkal ellátni a szakaszokat. Ha még

irányíthatjuk, a többi döntést helyettesünkre bízva.

Akinek pedig kedve van a tábornok hivatása fölé emelkedni, katonai konfliktusokat hozhat létre azok színterével együtt. (Azt hiszem itt megoszlik a szerep a teremtő és a politikusok között.)

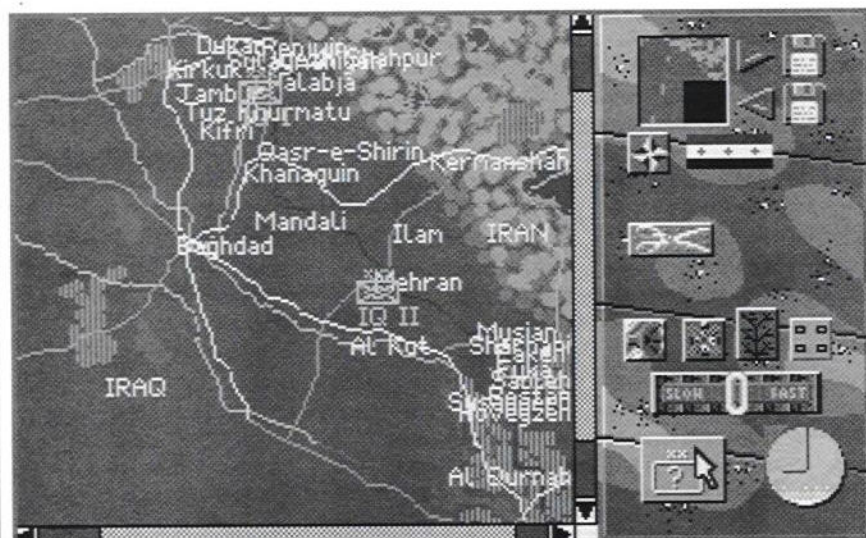


ezen a szinten is forr bennünk a tettvágy, akkor irány a szakaszvezetők helye, ahonnan az adott technikai eszközt közvetlenül

Bár a játékkal követhető 1945-1999 közötti időszak nincs híján a tömegpusztító eszközöknek, a napjainkban is legnagyobb szerephez jutó szárazföldi, elsősorban páncélozott harci eszközök képezik hadműveleteink arzenálját. Ezen eszközök száma 130-ra tehető a játékban.

A két szemben álló fél a Blue side (NATO), ill. a Red side (VSZ). Mindkettőnek egyedi nemzetiséget is adhatunk a világ – néhány kivételtől eltekintve – valamennyi hadsereget fenntartó országa közül. A két oldal közti fő különbséget az alkalmazható arzenál jelenti. Gondolom több magyarázatra nem szorul.

A játékhoz több valós harci helyzetet mellékeltek. Többek között az 1962-es Vietnami háborút, valamint a 1991-es Sivatagi Viharba költözhetünk Schwarzkopf tábornok, illetve Hussein generalissimus egyenruhájába.





Ha sikerült kedvet csinálnom egy kis hadakozáshoz, akkor lássuk hogyan néz ki mindez a szimulált gyakorlatban.

Az olló ikonnal válthatunk a szerkesztő menüre, ahol mindjárt megismerkedünk a térképpel. A gépet lap ikon segítségével megtekinthetjük a kartográfiai adatokat, valamint be is állíthatjuk a következőket: dátum, idő, éghajlat, a térkép neve, felbontás 25 km²-től 3200 km²-ig. Az évszámról csak annyit, hogy 1945-ben még nem használhatunk helikoptereket és 1968-ig nem áll rendelkezésre gépesített légvédelem. A térkép szerkesztésére nem is vesztegetem a sorokat, mivel teljesen egyértelmű, a NATO embléma, ill. a vörös csillag kivételével. Az ezzel kijelölt terület elfoglalása lesz a célja a megfelelő oldalnak. Amennyiben ezt a megjelölést nem használjuk, akkor a végső cél a másik oldal megsemmisítése vagy kapitulációja. A térkép elemeit mindig abban a nagytípusi fokozatban kapjuk vissza változtatlanul, amelyben megrajoltuk. Ha például a legkisebb nagytípus mellett készítjük a térképet, akkor nagytípusok a körvonalak eldurvulnak, szögletesek lesznek. Ha a legnagyobb nagytípusban szerkesztünk, akkor nagyobb lesz a térkép információ tartalma, ugyanakkor lassabban is frissíti azt a gép. A térkép részletességét gépünk szabad memóriája szabja meg, amit az információ ablakban figyelemmel kísérhetünk.

Innen a tank ikonnal léphetünk a seereg szerkesztéséhez. A hadtesteket jelképező piktogramok hierarchikus felépítését nem árt tanulmányozni, hiszen sok információt nyújtanak anélkül is, hogy részletes struktúrájukat meg kellene nézni. Hierarchikus csoportosításuk a tömb fölötti jelzés alapján a következő:

- XXX – hadsereg (army)
- XX – hadosztály (division)
- X – ezred/dandár (regiment/brigade)
- II – zászlóalj (battalion)
- szakasz (platoon)

Természetesen minél feljebb haladunk, annál több alsóbb egységből álló egészt kapunk. A rendelkezésre álló alap zászlóalj a következők:

	Infantry - Gyalogság
	Cavalry - Lovasság
	Armour - Páncélos
	Mechanized infantry - Gépesített gyalogság
	Air defence - Légvédelem
	Self Propelled Artillery - Önjáró tüzérség
	Aviation - Légierő
	Regiment / Brigade - Ezred / Dandár
	Brigade Armour - Páncélos dandár
	Regiment Mech. Inf. - Gépesített gyalogezerd
	Division Mech. Inf. - Gépesített hadosztály
	Army - Hadsereg

Hadseregünk alkotóelemeit egyszerűen felpakolhatjuk a térképre, a jobb alsó sarok két ikonjával pedig másolhatjuk őket. A másolásnak az alap hadtestekkel nem lenne jelentősége, ám minden csoportot külön-külön módosíthatunk az olló ikonnal.

A hadtest struktúráján legkisebb egységként egy zászlóaljat kell kiválasztanunk az ollóval. Ilyenkor megjelennek a behelyettesíthető zászlóaljak vagy harci járművek. Itt is van lehetőség kiválasztásra, beillesztésre. A hierarchia csúcsán álló piktogramot kiválasztva, a NAME menüponttal el is nevezhetjük a hadtestet. A név természetesen szerepelni fog a fő stratégiai térképen is, megkönnyítve a csapatok azonosítását.

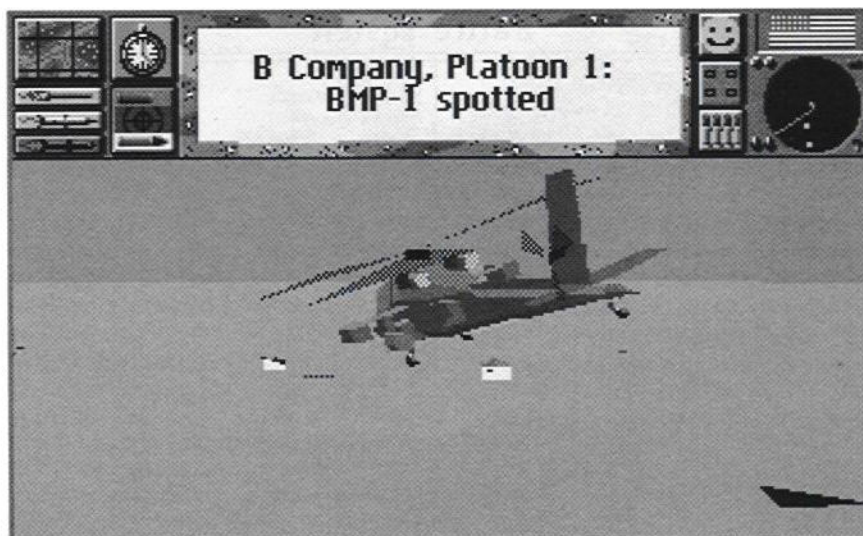
A beillesztések legalsó eleme a szakasz. A kiválasztott harceszközökre cserélődnek a kijelölt szakasz és az alatta lévő. Egy zászlóaljon belül kötött a szakaszok harcászati besorolása. Nem állhat egy zászlóaljból pl. gépesített légvédelmi szakasz és légierő szakasz.

Az üzemanyag, lőszer és élelmiszer utánpótlást biztosító egységek nem módosíthatók.

A hadtestek elhelyezését természetesen mindkét oldalon el kell végezzük. A kettő között a NATO, ill. VSZ jelzéssel lehet váltani. A zászlóra klikkelve pedig a nemzetek között válogathatunk.

Az áthúzott órával térünk vissza a stratégiai térképre, ahol már indulhat is a móka. Természetesen a térképet menthetjük, tölthetjük, de ezt mindenki meg fogja találni. Talán csak annyit jegyeznék meg, hogy a directory ablak legalsó sorában kell állni a pointernek, mikor a térkép nevét beírjuk. Ha szükséges, még az intro lemezen is elfér néhány térkép.

A térképen a bal gombbal választhatunk ki egy hadtestet. A jobb gombbal





ezután egy célterületet jelölhetünk ki neki, illetve ha a célterület lőtávolon belül van, akkor rögtön tűz alá is vehetjük. A kijelölt hadtest struktúráját is megismerhetjük és felállításának formáját megadhatjuk. Az idő múlását a napóraszerűséggel befolyásolhatjuk, a valós és gyorsított idők között. A gyorsítás mértékére a feletre elhelyezkedő csúszka van befolyással.

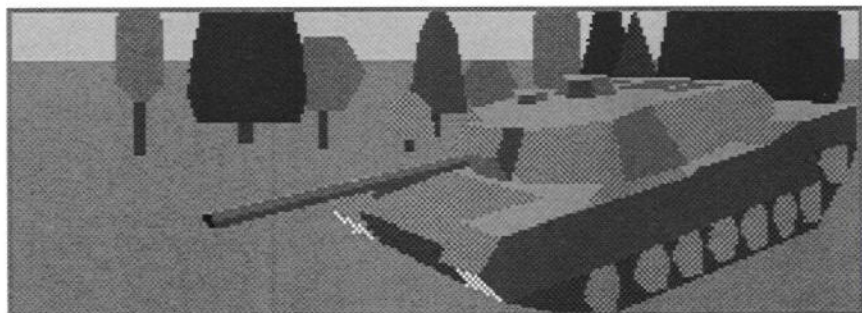
A zászlóaljnál nagyobb egységeket kétféleképpen kezelhetjük. Ha a térkép olyan nagyítási fázisban van amikor a hadtest egységei különállnak a hadtest piktogramja körül elhelyezkedve, akkor minden egyes zászlóaljat külön irányíthatunk, harcban egymástól függetlenül bocsátkozhatnak. A hadtest mozgásával pedig egy bizonyos területen ugyan szét-szóródva, de mindezt mozgathatjuk. Más a helyzet amikor a térképen csak egyetlen piktogramként jelenik meg például egy páncélos hadosztály. Az irányítása teljesen egységes, a zászlóaljakat külön nem utasíthatjuk. Harcban szállni pedig egységesen lehet. Ennek nagy előnyét majd a manuális harcnál fogjuk látni. Ilyenkor lehetőség van a hadosztály különböző harcászati besorolású erőinek együttes, összehangolt működésére.

Az utóbbi esetből a térkép nagyításával léphetünk az előbb említetthez.

A folyókon keresztüljutni az utak mentén lehet. Ha egy több zászlóaljból álló egységet akarunk átjuttatni a folyón, ne olyan léptékben tegyük, amikor külön látszanak, mert sokáig fognak kóvályogni a

vízparton. A tó, ill. tenger partján fekvő városokat a víz felől is támadhatjuk, ilyenkor partraszállást hajtanak végre zsoldosaink vagy éppen sorkatonáink.

Az utánpótlás raktárakon áthaladva automatikusan feltöltődnek a készletek,



amelyek állapotát a struktúrákon láthatjuk. Érdekes harci helyzet előtt ellenőrizni, mert egy lőszer nélküli hadsereg könnyen fémhulladék temetővé válhat.

Miután megismerkedtünk a felső vezetés feladataival, induljunk arra amerről a láncolatok csörgését hallani. A harc kezdetekor megismerhetjük a csataterre vonuló erők mennyiségét és osztályát. Amennyiben az átfogó gondolatok hívei vagyunk és nem akarunk a részletekkel bajlódni, akkor válasszuk az automatikus harcot, és egyből megtekinthetjük a csatateréről levonuló erők mennyiségét.

Ha tökéletességre törekszünk vagy éppen sorsdöntő ütközetre kerül sor, akkor

maradjunk a csata manuális lebonyolításánál és máris megérkezünk a harcászati térképhez. Itt kis zászlócskák jelzik az egyes szakaszokat. A szakaszokat kiválasztva a szakaszvezető harci eszköze kékre vált, majd a jobb gombbal egy haladási irányt adhatunk meg számára. A térkép legalsó vonalára küldve őket visszavonul a szakasz.

Mindenek előtt tekintsük át a képernyő jobb oldalát. Az órát már mindenki jól ismeri, nem annyira a sebesen távozó angol úriember alakját. Ez a visszavonulás. Érdekes akkor is használni, ha jobban állunk az ellenségnél, mégsem engedhetünk meg veszteségeket. A szakaszokat mindenképpen vonjuk ki a harcterről mielőtt visszavonulunk, ugyanis aki ott ma-

rad az elveszett. Nézzhetjük őket a hírekben, a hadifoglyokról szóló tudósításban.

Valamivel ez alatt találhatjuk meg a harcterre vonatkozó beállítások ikonját. Itt állíthatjuk be azt, hogy mennyire mélyen kívánunk részt venni az ütközet technikai lebonyolításában, melyek azok a feladatok, amelyeket nem bízunk másra. Nézzük mindjárt a felső sor négy ikonját, melyeket automata és manuális beállításba helyezhetünk.

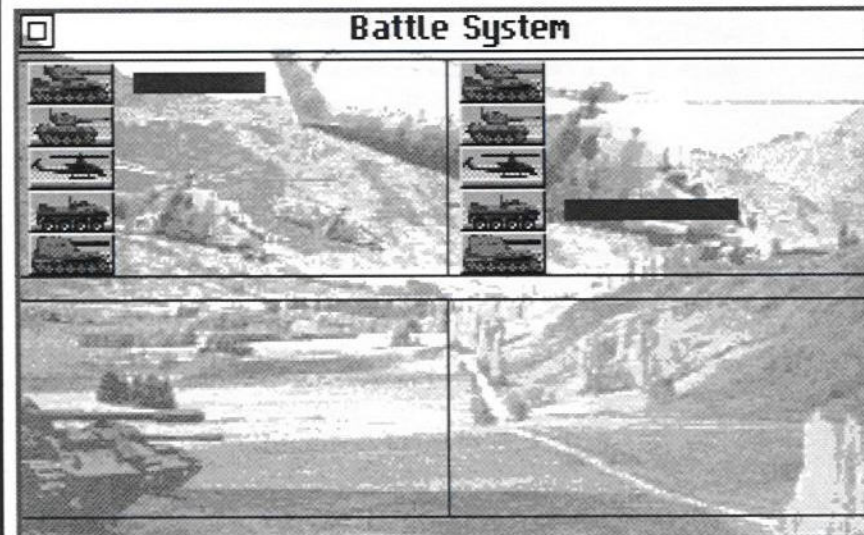
1. az erősítés szabályozása, az új szakaszok bevonása a harcterre.
2. légi támogatás.
3. tűzérségi ágyúzás.
4. légvédelmi támogatás.

Alatta a járművek vezetése, a lövegek kezelése és a szakaszvezetők döntései vehetők át, illetve tetszőleges beállításokkal meghatározhatjuk saját szerepünket.

Beállíthatók még itt a 3D grafika részletessége és a harci eszközök irányítására szolgáló billentyűk is, melyek alapbeállítását láthatod a cikk végén. Térjünk vissza a térképhez és nézzük meg a négy harci eszközt ábrázoló ikont fentről lefelé:

1. A hadtest struktúrája, ahonnan szakaszokat küldhetünk a harcterre. Az ott szereplőket piros kerettel jelzi.

2. Légi támogatás. A fentihez hasonlóan a magasabb harcászati alakulat esetén a légi erők szakaszait vezényelhetjük a frontra.



3. Tüzérségi támogatás. A célkeresztel egy célterületet jelölhetünk ki a térképen. Szórása elég nagy és csak tüzérséggel rendelkező harcászati alakulat esetén használható.

4. Légvédelem bevonása az első két ponthoz hasonlóan.

A harctéren egyszerre maximum 16 harceszköz lehet küzdőfelenként.

Maradjunk még az ezredesi vállapnál és a térkép mellől koordináljuk páncélosainkat. A manual strategy beállításnál a mi feladatunk a szakaszokat mozgási iránnyal ellátni, alakzatukat meghatározni. A jobb alsó sarokban található ikonokkal további parancsokat adhatunk a kijelölt egységnek. A behajtani tilos jelzés azonnali megállásra, míg az ázó a szakasz beásására, védelmi helyzetbe hozására ad parancsot. Egy ellenséges harci eszköz kiválasztásával megjelenik előttünk teljes fenyegető nagyságában néhány technikai információ kíséretében. Ami ezekből mindenki számára nyilvánvaló, a hátuk sebezhetősége. Minden eszköznek az elejére kerül a vastagabb páncélzat, és ezt csapatmozgásaink során soha ne hagyjuk figyelmen kívül.

Ha valamit automatikus beállításban hagyunk, a mi parancsaink akkor is mindig magasabb prioritással rendelkeznek. Manuálisan viszont a gép nem avatkozik be a feladatba.

Talán ismét haladjunk lejjebb egy fokot a katonai hierarchia magas létráján. A szakaszvezető mindig a szakasz rangidős tagja. Ha elesik, azonnal helyébe lép a soron következő. Cselekvési területe pedig már nem térkép felett, hanem a talajon, ill. az fölött van. Első szinten az alakzatot és a céltárgyat határozhatjuk meg, automatikus lövegkezelő és vezető mellett. A következő szint már a legalsó, amikor magunk irányítjuk a harci eszközt. Manuális irányítás mellett kiküszöbölhetjük a

program mesterséges intelligenciájának tökéletlenségét. Az irányítás és lövegkezelés egyszerre olyan komoly feladat, amit nem érdemes választani. A manuális irányítás mellett kihasználhatjuk a városok utcáit gyorsabb haladásra. Oszlop alakzatban hamar a szükséges helyre juttathatjuk az erősítést. Mikor túlerővel kerül szembe szakaszunk és nem látunk menekülő útvonal, a beásás marad az egyetlen lehetőség. Így jól védve manuális lövegkezelés mellett nagy károkat okozhatunk.



Amint egyetlen pusztító és gyakran értelmetlen hadakozás sem tart örökké, ezennel végére értünk ennek a néhány oldalas szemeszternek. A kitanult tábornokoknak még sok gyakorlat közben megszerzhető tapasztalatra lesz szükségük, de én bízom jó képességeikben. Tábornokok! Mindenki ismeri feladatát. Lelephetnek!

Az a gyanúm, van mivel összemérni ezt a játékot. Született már néhány igazán jó katonai stratégiai játék. A Campaign sorozat a 20. század hadviselésével, könnyű kezelhetőségével és egészen kellemes grafikájával kiemelkedik a hason-

lók közül. Nagyon jól összehozták benne a többszintű hadvezetés elemeit. Az arzenál is jól kidolgozott, ám sajnos a két oldal csak saját fegyverzetéből válogathat. Mindent összevetve biztosan nem húzám el a számat, ha egy ECTS-en az Empire a Campaign III zászlaját lobogtatná.

Ajánlott filmek: A halál ötven órája, A leghosszabb nap

Végül pedig nézzük az ígért alap bilentyűzet kiosztást: Az alapvető irányítást

minden eszköznél a kurzor mozgató nyilak végzik.

Páncélos jármű:

k, m – jobb láncfalp előre, hátra

h, n – bal láncfalp előre, hátra

l, g – torony forgatás

f, ; – löveg cső emelés, leengedés

SPACE – tüzelés a fő fegyverrel

d – torony géppuska

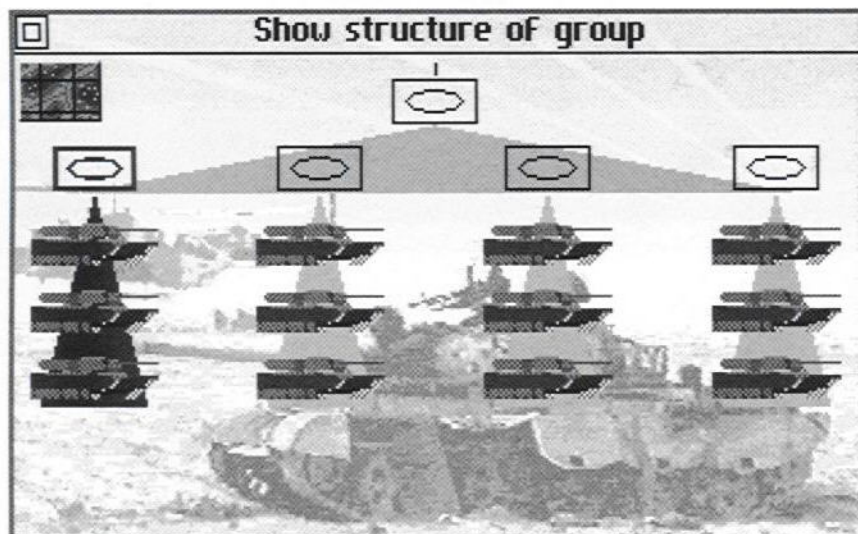
– homlok géppuska

backspace – gyalogság kieresztése, visszahívása

Helikopter:

a, z – emelkedés, süllyedés

Lázi



AMIGA DOOM-ok

Doom, Doom és Doom

A szót meghallva sokféle érzés kavarg az emberben. Kavarg mert átlagost NEM lehet mondani a játékról, a stílusról. Valljuk be egymás közt így Amigások, ha netán eszünkbe (ke-zünkbe) jut egy PC, pár szóval jellemezni is tudjuk.

- DOS, Windows, Norton Commander és Doom!

A Doom-ot van aki imádja, és vannak olyanok is akik ki nem állhatják, a kettő közt csak olyanok akadnak akik még nem ismerik (bár ez utóbbiak száma erősen közelíti a nullát). A név egyenlő lett a stílussal, s minden utánzatot hozza viszonyítanak, ő az alpmérce. Jól lehet nem elsősorban az új technikai megoldásainak köszönhető sikerét (bár kétségtelen ez is közre játszott), hanem a játék megunhatatlanságának, igen változatos variálási lehetőségének. Nem telik el olyan hónap, hogy ne jelenne meg hasonló "Doom-os" megoldású texturemapping játék, hisz ezekben a világokban 3D-s környezetben igen realisan mozoghat az annyira, hogy már-már ott képzeled magad. Szinte mindegyik számítógép típusra no és konzolra írtak hasonló technikával készült játékokat, több kevesebb sikerrel. S ha már itt tartunk, nézzük meg, hogy eddig melyik Amiga játékokban alkalmazták texturemapping technikát.

Ambermoon, Jurassic Park, Legend of Valur, Liberation, TrickOrTreat, Whales Voyage II

Death Mask és a Hired Guns játékok a hiedelemmel ellentétben csak 90 fokos forgást végeznek, bár kétségtelenül megévesztők. A játékoknál jóval több texturemapping demo jelent meg az utóbbi években, egy pár izellőként a teljesség igénye nélkül.

Project Battlefield

Előbb-utóbb kénytelen leszek megtanulni lengyelül, mivel ez a játék is innen származik. Két testvér Tomasz és Sebastian Zileński munkája a Mirage Soft? kiadásában. A játék stílusa lövöldözős, bár sokszor beszélgetni lehet, sőt kell a békésebben viselkedő karakterekkel. A sztori szerint mi a "jó" robotot személyesítjük meg, aki nek az a feladat jutott osztályrészül, hogy egy labirintus városban kell megkeresni három ID



kártyát. Majd ezek segítségével kell kiszabadítani a professzort. Némi szótárzás és játék után csak ennyit tudtam kihámozni a játékból.

(DOOM-os Amigák)

Poom, BSP, TmapDemo, ChunkyMaze, Text-Demo, DogenStein3D, 3D-Demo, Wolf 23, Wolf 3D, DamageWolf 3D, DenWolf, Rot 3D stb.

A téma annyira népszerű, hogy az Internet-en megtalálható Amiga Texturemapped Games FAQ-ban olvasható a legújabb Amigás Doom stílusú demok és játékok (források, libraryk) ismertetése. A sok forráslista (köztük magyar is), valamint texturemapping online konferencia segíti a téma iránt érdeklődő Amigásokat. Pár játékról csak néhány soros, főleg technikai információval rendelkezem a fenti FAQ-ból, demoverzió nem, vagy nem is fog-nak megjelenni.

SwitchWorld (Unioin Interactiv Engine)

A500, A1200, CD³² verzióval ez utóbbi CD-s, synthezer-es zenéjét Aikiko írja. Megjelenése még ez év szeptemberében várható. Az 5 epizódából álló játékban 10 féle fegyver segítségével kell "szétlőni" mindenkit.

Frank's Engine (Frank Hofman) A1200

Olyan texturemapped játék ami támogat grafikus kártyát (CyberGraphics), így a szerencsés játékos akár 15 Bit-es módban (>32000 szín) Doomozhat. Mindezt az rtg.library segítségével végzi.

Donald Engine (Donald J.) A500, A1200.

Nem valódi texturemapped játék, de 3D-ben szabadon mászkálhatunk, mindezt nagyon gyorsan és teljes képernyőn. A játék leginkább a Behind T.I.G.-ra hasonlít. Érdekessége, hogy Amosban írták persze némi C segédlettel.

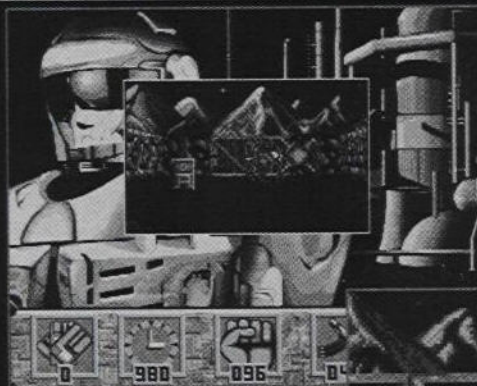
Albas Engine Breathless (Alberto Longo)

Egy olasz csapat munkája, ígéretük szerint a játék felbontása 1x1 vagy 2x2 közt állítható lesz. Totál Doom típusú program, animált textúrákkal, liftek, ajtók, plafon stb. Támogatja a Picasso II kártyát, és a gyorsabb procival rendelkező Amigákat. De már A1200 + Fastram konfigurációval is full képen játszhatunk. (Kérdés milyen sebességgel?)

Ezenkívül megjelenik még a Warps (O. Groth), Dentaku26 (A.J.Amsel), Phoenix (Posse) és a Reality játékok csak A1200, illetve pár CD³² verziókban. Ez utóbbi négy játékról is csak száraz technikai adatok állnak rendelkezésre, ezért nem fászsziak tovább benneteket.

Néhány észrevétel a játékokról

A programok gyorsasága általában még elfogadható, de igen hiányzik az oldozó és a gyorsított (futás) mozgás lehetősége. Ezenkívül hiányzik a Doom-ban már bevált és általánosan elfogadott fegyvertartó kéz. Nagyon sok játékból egyszerűen kihagyták a térképet és a save-t, gondolom némi technikai nehézségek miatt. Az ellenfelek sok játékban egyhangúak és mozgásuk nagyon darabos. A Fears és AB3D játékoknál a nagy feketeségből (messziről) tűzőlő ellenséget nem lehet észre venni ami nem nagy baj, de olyan gyors a lövedéke, hogy egyszerű hátrálással nagyon nehéz kitérni előlük. Mindegyik játékban található 1-2 jó ötlet vagy kiemelkedő rész (zene, textúra, robbanás, víz stb.), mindezeket összegyúrva akár egy jó játék is megjelenhet idővel.



Előnyei: A500 verzió, gyors, jó zene, 3 lemez, HD Install is, már kész játék.

Több jót képtelen lennék írni a játékról, ellenben rosszat annál többet.

Csak lengyel nyelvű, nagyon kicsi a játékter, nem lehet normálisan konfigurálni. A karakterek picit darabosak, sokszor pedig kiszámíthatatlanul mozognak, ezenkívül nagyon egyformák. A500 tulajdonosok eljátszhatnak 1-2 órát a programmal, de én inkább a Behind T.I.G. ajánlanám időtöltésként.



Fears 2

Akinek A1200-es vagy CD³²-es gépe van, minden pillanatban várhatja a játék végleges verziójának megjelenését, hisz augusztusra ígerte a Bomb Soft. Véleményem szerint kicsit lejárták a játékot maguk a szerzők.



Az egész még tavaly kezdődött, mikor megjelent a Fears (1) első demoverziója – a maga igen kicsi képével és lassúságával. Viszont itt találkozhattunk először (enyhén szólva ronda) ellenfelekkel, amik iszonyú darabossággal még



mozgásra, sőt lövöldözésre is képesek voltak. Majd ezek után 1-2 havi rendszerességgel jelentek meg az újabb Fears verziók némi változtatásokkal, úgyhogy a negyedik verzió után kis-

Gloom

Szinte a semmiből pattant elő a játék első, játszható előzetese s egyből a szívembe lopta magát. A játék Mark Sibly (Acid Software) és Si-



mon Armstrong (Black Magic) első közös alkotása, az utóbbi cég gondozásában fog még ebben az évben megjelenni. Csak AGA-s lemez és HD verzió lesz a hírek szerint, bár olvastam CD³² kiadásról is. A szerzők egy 5 szintes, 24 totál ak-



sé unalmassá vált a játék. Az utolsó (fenti) verzió kb. 2 hónapja jelent meg, s legnagyobb meglepetésemre egy teljesen új Fears-szel találtam magam szembe. A játék immár full képernyős szép textúrákkal, köztük animált is akad (plafon) s ehhez viszonyítva nem lassú. Végre már megcsinálták a lépés "emulálását". Sajnos az irányításán sem változtattak, maradt a régi nehézkes fordulás. Ez főleg akkor hátrányos, amikor az ellenfél jóleső érzéssel hátulról érzeti a micsodát beléd, s mire te nagy nehezen megfordulsz, már csak a fele energiáddal rendelkezel. S itt volt a program másik hibája, mert



az egyes bekapott találatok iszonyatos mértékben csökkentették erődöt, ha jól emlékszem 5-6 bekapott találatnál már kezdhettél előlről, mivel itt sincs save. Ellenben van térkép, ami na-

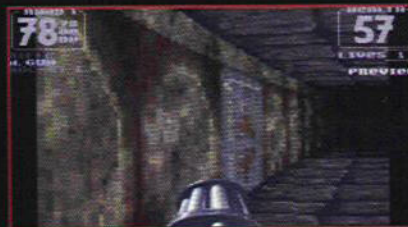


cióra épülő lövöldözős játékot ígérnek, csapdákkal és trükkökkel megfűszerezve. Lehetőség lesz két gépes üzemmódra, valamint osztott képernyővel két playeres játékra is. A képe full, azaz teljes képernyős módra is átváltható, de még így is igen gyors marad (2 MB RAM-mal is)!



Sokak szerint kissé pixeles játék, de ők még nem játszottak a PC-s Doom-mal Low felbontásban. Jól konfigurálható program, itt is lehetséges játék közben beállítani a kép felbontását, padlót, plafont beállítását, részletességét stb. Szerintem nagyon eltalálták a játék hangulatát, jó a lépés utánzása, és hangja is csúcs. Zeneje nincs, de azt hiszem kárpótol mindenkit a szétröccsenő emberek hangja. S ha már itt tartok, nem maradhat ki ez utóbbi képi megjelenítése sem.

Az eltalált ellenfél úgy repül szét mintha legálabbis egy kézigránát találta volna felbe, a



gyon hasznos (lenne), ha lehetne térkép nézés közben mozogni is, no meg zoomolni.

A program főbb jellemzői a szokásos rejtett szobák, ajtók, liftek, miközben ötféle fegyver közt válogathatsz. A 30 szinten 14 különféle szörnyrel találkozunk, mindez akár egyszerre két gép összekötésével is elérhető. Összesen 1,5 MB grafika és 1 MB zene, illetve hangeffekt található a végleges verzióban. A játék viszonylag jól konfigurálható, beállítható a felbontás, a fal jellemzők, a képméret, ez utóbbi akár menetközben is. Nem tetszik, valahogy nevetés-gesnek tűnt a fegyver megjelenítése és érthe-



tetlen, vajon miért kell 1995-ben A1200-re tracks játékot írni. Egyébként nem rossz.

száz darabra szétrobbanó ember testrészei szanaszét hevernek a padlón. Hát kell ennél több?...

Nagyon jó a játékos irányítása és kezelése, a célzás is egyszerű. A két indikátor és ezek jelképes tárgyai az energia (cumis üveg) és a fegyver (ököl). Ellenfelek a katonák és a harci robotok (egyelőre), de a végleges verzióban kibővülnek többféle ellenfélre. A normál és a rejtett ajtók automatikusan kinyílnak s nem kell végig tapogatni a falakat kapcsolók után. Itt is a felfedhető tárgyak sokasága segíti az előrejutást, köztük olyan mint a röntgen, fal átvilágító szemüveg. Akárcsak az AB3D-nél itt sincs térkép és save funkció.

Négyen játszható, viszonylag egyszerű játék az önélel és a jó lövöldözős játék kedvelőinek. A sötétség (Gloom) végleges verziójáról remélem még olvashatunk.



A régóta várt játékot végül nem a Team17, hanem az Ocean fogja kiadni még augusztusban így lehet, hogy éppen most érkezik a szerkesztőségbe a teszt példány, ezért nem akarok túlzottan sokat foglalkozni a programmal. Csak AGA-s verzió készül, lemez, HD és CD³². A játék mintegy zárszáva, befejezése legalábbis Amigán az évek óta tartó Allen Breed siker sorozatnak.



A 3D-s környezet igen feldobja a játék eredeti hangulatát, szinte beleképzeljük magunkat a szörnyektől hemzsegő futurisztikus világba. Cél természetesen itt is a főszőny, avagy anyaszőny legyőzése.



A játszható, kicsit lebutított verziója már hónapok óta hozzáférhető, gondolom ezt már mindenki végigjátszotta, így levonhatta az első következtetések. A végleges játék a hírek szerint talán valamivel gyorsabb lesz, persze csak "tes-



tesebb" gépeken, bár sima 2 MB-os gépeken is nagyjából megfelelőnek mutatkozott a gyorsasága. Lehetőség lesz két gép összekötésére, így egymást segítve, válthatunk majd. A



játék menete, az egyes szintek logikája és trükkjei kísértetiesen hasonlítanak a Doom-ban bevált fogásokhoz. Titkos ajtók, kapcsolók, liftek, ötféle fegyver, a kulcsok felszedésének kötött

sorrendje, s a szörnyek kiszabadulása egyes ajtók kinyitása után, mindezeket mintha már látam volna.

Végülis tetszik a játék ötletessége és hangulata, profi kivitelezése. Ötletes mert olyan effektet, hogy hullámozó víz még nem láttam hasonló játékban. Ráadásul a kristálytiszta vízben derékig gázoló szörnyek szuper jól néznek ki, hát még akkor, amikor hullájuk lesüllyed a víz alá. A víz alatt nem csak holttesteket, hanem felfelhető löszerek és energiacsomagokat is találhatunk. A már említett Amiga Doom-os hibákon kívül nem találkoztam, és nem is olvastam map, és save/load funkciókról.

Bár lehet, hogy ez már annyira természetes, hogy említést sem tesznek róla, bár én a password megoldásra gyanakszom. Elég gyengék, mondhatni gyerekesek a hangeffektek, de a zenéje még elmegy. A textúrák lehetettek volna szebbek is, s nem igazán lehet a lépéseknél a kép le-fel mozgását érzékelni, utoljára pedig kicsi és sötét a játéktér.



Speed!

Utóljára, de nem utolsósorban ezt az igen érdekes játékot (előzetes) ismertetném. Ez is lengyel Amigások munkája, a Behind T.I.G. és a



ProjectB.-vel ellentétében csak AGA-s verzióban készül. A programot C-ben írta M. Andrzejak Poznan-ból, így játék közben visszaváltva Workbench-re, akármit csinálhatsz.



Behind The Iron Gate

A Fears-hoz majdnem hasonló sorsra jutott a játék, mert pár hónappal ezelőtt megjelent a program végleges(?) verziója, mégpedig lengyelül. Ezen ne csodálkozzatok, a lengyel, cseh, szlovák Amigások az utóbbi két évben nagyon aktívak, mi sehol sem vagyunk. A játék Za Zele-na névvel a lengyel piacon már megjelent, de a fenti néven a Black Legend adja, vagy adta ki (angolul). Már A500-as gépen is igen gyors, de elmarad egy "igazi" Doom-os játék élvezetétől. A viszonylag kevés textúra oka az, hogy a fiúk csak így tudták elérni a gyors sebességet teljes képernyőn, 68000-en.



Többszörösen érdekes anyag, már maga a játék ötlete is igen eredeti. A Doom-os (texture mapped) környezetet nem lövöldözéssel párosította a szerző, hanem egy örült rohanós, ugrálós ügyességi játékkal. A rohanás időre és persze célra is történik, de nem csak rohanni lehet



hanem leguggolni (s így szaladni), valamint ugrani is. Ezek nélkül nem is lehetne átvutni a pá-

Persze meg lehetett volna oldani, hogy AGA esetén több és szebb textúrával induljon a játék, ne csak gyorsabb legyen. A játék célja, hogy a labirintusban szétszórta kulcsok összeszedésével kinyissuk a rácsos ajtókat (animált rácsok), majd eljussunk a szint kijáratához, egészen a főellenségig. Ellenségek általában a repülő, avagy harci robotok, illetve ezek különféle fajtái. Az első szinteken még egyszerű feladatnak mutatkozik a kijutás, később a nagy szintek és az ide-oda teleportálások miatt kicsit unalmassá s egyben áttekinthetetlenné válik a játék. Térképhez csak a megfelelő tárgy felszedése után jutunk, ezenkívül password biztosítja az elhalálozások utáni újratekésztés gyötrelmeit. Nagyon sok tárgyat találhatunk a labirintusok-

lya további részére.

A másik szuper ötlet a 3D-s megjelenítésben még plusz 3D-s megjelenítés is beállítható, azaz dupla élvezet. Ezt úgy értsétek, hogy 3D-s szemüveggel (kék-piros) is lehet játszani az "S" billentyű lenyomása után. Ilyenkor érezhető a játéksebesség csökkenése, de a (F1-F3) képméret csökkentésével újra gyors lesz.

A játék kezeléséhez vonatkozó információkat illegés közben is elolvashatod az alsó panelen. A textúrák szépek és akad köztük animált is, teljes képernyős üzemből néha akadozik, ellenben némi FastRam (netán turbokártya) igen megdobja a játék sebességét. Zenéje (Jesper) rippelt anyag, de épp a játék hangulatához illik.

Ennek a sport Doom-nak (ilyen még úgy sem volt) megjelenése ez évben várható.



ban, több fajta fegyver és hozzá tartozó lőszer, személyi védőfelszerelések mellett a különféle kulcsok megszerzésén, megkeresésén van a fő hangsúly.

A program zenéje, hangeffektje jó (nagyon is). Normálisan irányítani csak egyféleképpen lehet (szerintem). A labirintusban csak a kurzor billentyűvel mászkálunk, közben az egérrel mint célkereszttel könnyen célozhatunk, lövöldözhetünk vagy a panelen elvégezhetjük a fegyver cserét, töltést miközben folyamatosan mozgunk. A játék nem rossz, bár kétségtelenül nem tartozik a csúcs kategóriába, ellenben nem szabad megfélemedezni az A500 tulajdonosokról sem, s ez sem utolsó szempont.



Hát ennyi lenne ízelítőként 1995 augusztusáig bezárólag a Doom parádé Amigára. Nekem legjobban a Gloom, a Speed, valamint a Fears tetszik, ellenben az AB3D tűnt a legprofibb munkának no nem hiába. Ha a PC-s Doom-ot vesszük 100%-nak akkor az Amigás Doom-ok szerintem már elérik az 50-60%-ot, és most NEM a sebességükre gondoltam (a rossz májam). Az Amigás klónok nem tekintenek nagy múltra vissza s idővel annyira kifejlődik Amigán is a technikájuk, hogy ma el sem hinnének.

Legyetek türelemmel. PC-re 3 évvel ezelőtt csak a Wolfenstein létezett, de ma már a Doom mellett a Dark Forces, Duke Nuke 3D, Lemmings 3D, és a Terminal Velocity pályázik dobogós helyre. Ahogy így össze számoltam Amigára kb. 10-12 Doom-os játék várható még ez évben, remélem lesz köztük igazi nagy dobás is. Addig is itt a vége Doom-el véle.

Angler

VIROCOP

Robot Richárd kalandjai címmel jelent meg nemrég egy könyv a távoli Kiber-gengóciában. Ez egy katolikus robotról szól, ki miután 120 üzemórás korában először komparált, megszakította a hálózati kapcsolatot egyházával és átment a Motorola Tanúi közösségébe.

Na nem teljesen így van ez, hiszen a mi DAVE-ünk hitbeli hovatartozásáról nem igazán alkothatunk fogalmat. Ő egy sárga-fekete automata szerkezet, leginkább a legendás R2D2-re hasonlít a Csillagok Háborúja trilógiából. Robotunk azonban nem csipog és nem mászkál csataúrhajón, hanem lő és különféle színes és veszélyes képernyőkön lehető fel leginkább. Eltökélt szándéka megsemmisíteni a vírusokat, kik megtámadták GameDisk (virtuális hétvégi vidámpark) virtual game zónájának energia- és kontrollrendszerét. Hogy találkozzál DAVE-vel (Digital Armou-



red Virus Exterminator) csak egy Virocop játékra van szükséged.

Betöltés után ne kapkodj el a dolgot, hiszen a főcímmzene nagyon jó. Úgy látszik, hogy még nem vesztek ki azok a tehetséges emberek, kik 4 csatornán is fűlcsiklandozó muzsikát tudnak kreálni. De nem csak a főzene sikerült szuperre, hanem játék közben is hasonlóan jó dallamokat (csak éppen techno-szerűt) dekódolhat hallószervünk.

Hallgatódzás közben valamelyik funkcióbillentyűvel hívhatjuk elő az opciókat. Itt állíthatjuk be azt, hogy egyedül, ketten vagy ketten, de team módban kívánunk játszani. Az egyes játékosok irányítási módját, a zenét és a passwordot is itt kontrollálhatjuk, mindezt az F1-F5 billentyűkkel.

Na de kezdjük el a harcot! Mert bizony harc lesz a javából, mert robotunk átkapcsolt super robot üzemmódba (mi meg superman, batman, spiderman vagy a kátrányos helyzetű útburkolók kedvence, bituman üzemmódjába), és megállíthatatlanul tör előre. Akaratát a joystick nevű varázslatos találmánnyal (esetleg gombokkal (nem kabát)) befolyásolhatjuk, valamint azokkal a billentyűkkel, melyekre a következők vannak festve:

SPACE (láthatatlan festékekkel van ráfestve): fegyverváltás
Help: pillanat-állj (angolul Pause)
Help + Esc: feladni mindent és vissza a főcímhöz

Igen, a fegyverek! Normál titánköpenyes nagysebességű golyó, ugya-



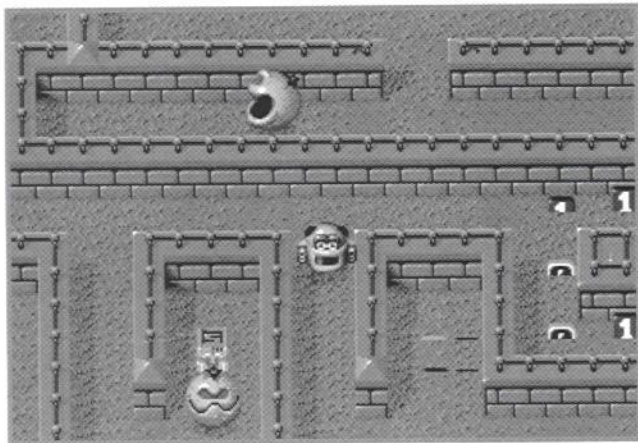
nez sorozatlövő kivételben, 0.5 MT-ás szilíciumbomba, ne-lépj-rá-mert-bumm időzített akná, 12 MT-ás destabilizált germániumbomba a pályán, a robot-tuningoló képernyőn pedig még ki tudja milyen (csak biliárdgolyók és társaik számára) halált hozó készülék!

A feladat a következő: minden világban van bizonyos számú GONOSZ a meghatározatlan számú GONosz, Gonosz és gonosz (meg gonoszka) mellett. Meg kell semmisíteni mindet (a gyilkolásásunkért és a gyűjtögetésért kapott pontjaink után látható, hogy mennyi éli még tisztavirág életét a pályán) ahhoz, hogy kimehessünk az EXIT-en.

Az első pályán a GONOSZ egy zöld kupac szemekkel és szájjal, akinek (ami-



nek) a feje megnyílik és giliszták ugranak elő belőle. A többiek pedig elképesztően változatos formában törnek robotunk működésének a befejezésére. Van például Űrge, aki kidugja fejét a frissen kreált lyukból, memorizálja hősünk pozícióját, majd visszabújva elkezd golfballákat hajigálni. Akkor kell szitává löni, amikor újra kibújik megszemlélni az eredményt. Azután ott van a Láthatatlan Ember, ki baseballt játszik, csak éppen mi vagyunk a célpont. Vesztére ő sem halhatatlan. Döncike egy nagy labdán ugrál, szerencsére kijelölt pályán halad, így megsemmisítése viszonylag könnyű feladat. Nem úgy Biliárdgolyó és Focilabda lelövése, kik direkt utánunk jönnek, ráadásul Biliárdgolyó nagyon szívós kreatúra, először csak lelassul, és csak utána hajlandó felrobbanni. Beszélhetnék még Repülő Richárdról, Versenyautóékról, Teniszlabda-automatáról, Céltábláról (ki inverz módon nyilatkat lö ki, legjobb öt sréhen vagy oldalról megcélozni) és a többi rosszindulatú gépezetről.

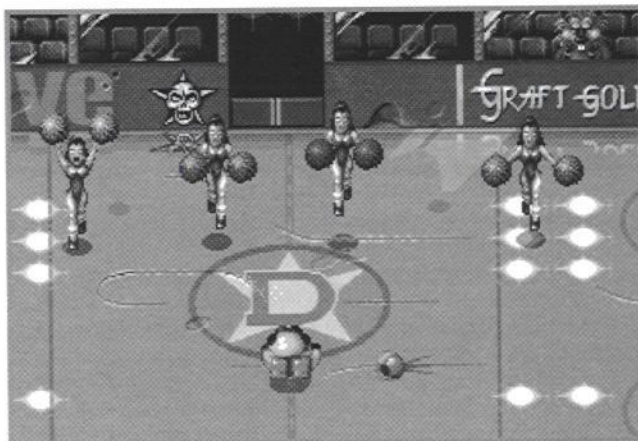


Szerencsére e gonosz helyeken (amelyek mind réges-régi játékok evilági transzmutációi) vannak azért elektromechanikus hősünket segítő dolgok is. Például az energia-utántöltő, mely beépített energiatárolásunkat (mely a védelmet is ellátja) frissíti fel bizonyos mértékben. Ennek állapotát egyébiránt a bal oldali négyzetben figyelhetjük, alatta pedig kocka formában robotunk regenerálódásának száma van kijelezve. Ha az energiánk teljesen jó, akkor ne vegyünk fel többet, hanem hagyjuk ott, hátha vissza kell érte jönnünk. A jobb oldalon az aktuális fegyver és annak muníciója figyelhető meg. Ha elér minket a vég-

zet, akkor nem kell újramegkezdésünk, hiszen a pályán vannak olyan nyílát ábrázoló eredményjelző táblák, amiknek ha nekimegyünk, akkor halál esetén onnan folytathatjuk rombolási tevékenységünket (restart).

Amit még tudnod kell az egyszerűen kívül az az, hogy van bizony fegyvertuning képességünk is! Ez DAVE harci utántöltő egységének vezérlőmodulja, amit a D.A.V.E 001-es processzor működtet. A pontbonuszok száma attól függ, hogy mennyi powerball-t (lelőtt ellenfelek után maradó golyó) gyűjtöttünk össze. Nyomjuk le a tűzgombot, ekkor látjuk, hogy pontjaink mennyi útra elegendők. Ha most fel vagy le nyomjuk szerszámunkat, akkor megnézhetjük a kiválasztott fegyverrel, amennyiben elér odaig a zöld csikunk. Ha nem elegendő, ne keseredjünk el, mert "gyűjthetünk" csikot, azaz ha a fegyver 80 és nekünk van 50, akkor legközelebb csak 30 kell az eléréséhez. (!)

Az "It's a Funny Old Game" pálya csak a kezdet! Bár itt is elcsodálkozhatunk a biliárdasztalokon, golf- és focipályákon meg a többi tereptárgyon. A későbbiekben láthatunk majd még csodásabb dolgokat is, hiszen a vírusok 4 játékszónában (sport, platform, harci-katonai, shoot-em-up) szóródtak szét. Az A1200-as változat tartalmaz még egy adventure pályát is és installálható hard diszre! Összesen 20féle fegyver könnyíti és 60 animált ellenfél nehezíti digitális életünket.

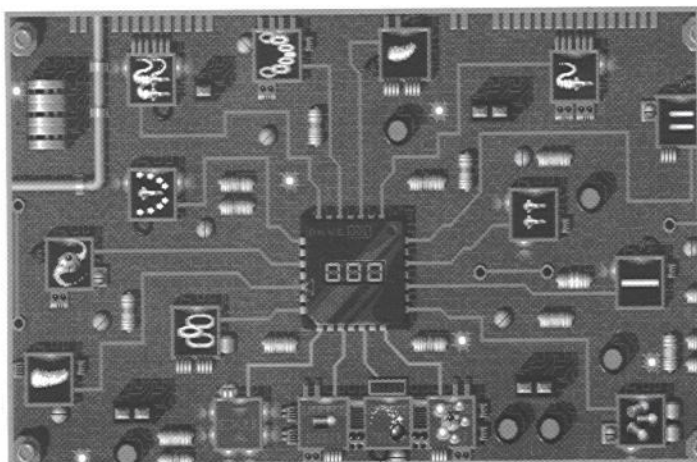


Minden világ végén vár minket a Mega-Főellenfél pálya, mely például az első után egy hokipálya. Itt bazi nagy hokijátékosok néznek minket kapunak, de legyőzésük végén megkapjuk jutalmunkat gyönyörű lányok formájában. Hogy DAVE mit gondolhat a táncoló go-go-girl-eket látva, azt talán ne fejtessük, de szerintem jobban örülne egy Robot Rozi kedveskedésének.

Ha kiörlöttük magunkat, akkor neki is veselkedhetünk a 2. világnak, melynek neve: Urban Jungle. Itt löhetünk Pac-Mant, Kukát, Óriás-férget és még igen sokféle kreatúrát. A restart pont itt egy számítógép, amit a falra erősítettek (menjünk neki).

Többet már nem is mondok, csak annyit, hogy ez a játék teljesen nagyszerű! DAVE-ünk igen robotosan van meganimálva, az ellen tagjai is nagyon jól kidolgozottak. A scroll néha egy picit rángat A500-on, de nem vészes és csak igen zsúfolt képernyőnél jelentkezik ez. A Virocop szintén kötelező játszatomány mindenkinek, hiszen rendelkezik egy jó game összes tulajdonságával.

M.D.Jon



- + Jó mozgás, jó grafika, jó játszhatóság
- Talán lehetne benne logikai feladat

SHAREWARE

Magic Fields

Érdekes táblás játék, egy régi C64 program Amigás átírata. Az eredeti játékkal PC-n (C64 emulátorral) sokat játszottak a szerzők Törökországban, s annyira megtetszett nekik, hogy átírták Amigára (is). Mivel viszonylag egyszerű programról van szó, így nem kellett a játék algoritmusával foglalkozni (így könnyű). A játék lényege, hogy táblánkat megtisztítsuk a korongoktól, azaz üressé tegyük. A lépésszabály mindössze abból áll, hogy pointerünkkel kiválasztott mező, s annak alsó, felső, illetve jobb és bal szomszéd mezői mintegy invertálódnak. Ez annyit jelent, hogy azokon a mezőkön amiken



korong volt üres lesz, illetve amelyiken nem volt korong, ezek után lesz. Igen érdekes, türelmet,

logikát és előrelátó gondolkodásmódot igényel, de ugyanakkor nagyon kicsi a mérete (66 k), s ebbe még egy modul is belefért. A játék időlimites (999 időegység), az első 30 szint az eredeti Magic Fields játékból való, utána Boocoring design. Igazi Amigás játék. A giffware kategóriába tartozik és a lentí címen lehet érdeklődni, vagy megvásárolni a GURU lemez mellékletét.

Mehmet Ali Sahin
Turan Gunes Blv. 22/10
Cankaya Ankara Türkiye

Train Driver Simulator V1.1 AGA

A játék egyedülálló az Amiga PD programok történetében (is), ha jól tudom ilyen típusú szimulátort számítógépre még ez idáig NEM írtak. Igen, a program mint a neve is mutatja egy vonat szimulátor, és itt a szimulátoron van a

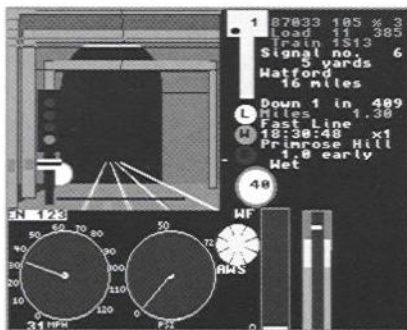


hangsúly. Gondolom sokak emlékezetében felrémlik a Train (C64) játék, amiben sajnos nem a vonat vezetésén volt a hangsúly, ellenben a TDS. egy valódi szimulátor összes jó (és rossz) tulajdonságaival. Először is bonyolult, másodsor pedig igen sok (kb. 30) billentyű szolgál a vonat irányítására.

A billentyűk kezelését nem kell megtanulni mert a Help, illetve a K (keys) billentyűk segítségével bármikor megnézhető a kiosztása. Játék közben viszonylag lassúcska mind a billentyű, mind pedig a kép kezelése, úgy mint minden jóra való szimulátor (A1200/6 MB). Seba, szinte mindenki szeretett volna gyerekkorában vonatvezető lenni, hát kérem itt a soha vissza nem térő alkalom. A program egyelőre béta verziós és csak a Class 87 (Anglia) villanyvonatot szimulálja.

A program főbb jellemzői:

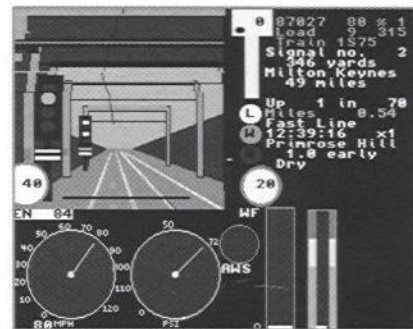
- 9 különböző szint
- Mozgó grafika
- Hang effektek
- Nincs limitált útközés
- Realisztikus vonat kezelés
- 401 mérföldnyi pálya (sin)
- Véletlenszerű időjárási viszonyok
- Variálható start opciók
- Nappali és éjszakai vezetés



Hosszú utasát rövidítő lehetőség és még sok más

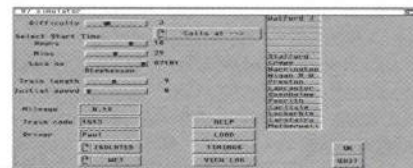
Kezdeként az opció képen tudjuk messzemenően beállítani a vonatunk, az út, a pálya, az időjárás stb. tulajdonságait. Mivel igen új programról van szó, így nem volt alkalmam mélyrehatóbban tanulmányozni, de ami késik nem

múlik. De amit már háromszor betöltök az már nem lehet rossz játék. Az egylemez anyag



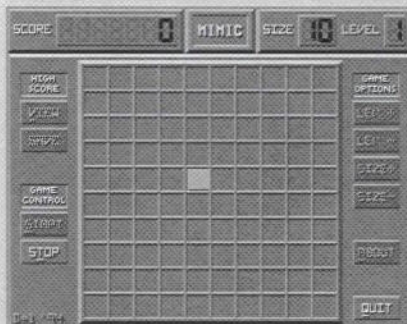
Freeware, szerzője minden dicséretet megérdemel.

Paul Robins
13 Windsor Street
Bletchley Milton Keynes
MK2 2LN England



Mimic V1.0

Ha szeretnéd kipróbálni memória képességedet (szín, hang), akkor neked találták ki ezt a játékot. A tábla mérete maximálisan 10x10, azaz száz kocka lehet, ez egyébként beállítható. A program a már jól bevált memória játékok menetét követi, először egy majd kettő, három, szóval az egyre növekvő számú kocka helyét és sorrendjét kell megjegyezni. Mindezek persze pontszámra mennek, 10.000 pont a szerző szerint már igen jó eredménynek, memóriának tekinthető. Zeneje nincs, nem is lehet, mivel a

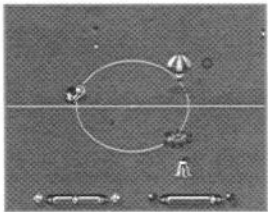


kockákhoz nem csak szín, hanem hang is társítva van. A játék Shareware alkotója 3 £ ellenében a regisztrált verzióval lep meg minket. Ebben már bővített opciókkal játszhatunk. No és persze ezt is Amosban írták.

Derek Piper
63 Hadley Road
New Barnet
Herts EN5 5QU
ENGLAND

Sensible Massacre 2

Alcím – a bulldózeres mészáros avagy a mészáros bulldózeres ahogy tetszik. A sokat sejtető alcím után a játékban sem kell csalódnunk, vérbeli gyilkolásban lehet részünk. A program kezelése szinte egyből adja magát, s olyan ismerősnek tűnik valahonnan. Pedig ilyen játékkal még nem találkoztam, mégis... Meg van! Hisz a hangok tiszta Canon Fodder, akárcsak a bulldózerünk irányítása, az



Motorola Invaders II

Jönnek! Ideértek! Nem láttátok őket? Pedig minden byte-ban ott rejlenek a VIRUSOK. Ne féljétek, ez csak akkor igaz ha betöltitek ezt a "régli" AGA-s játékot. Az Invaders név egybeforrt a fékevesztett lövöldözéssel, s ez nem csak a kedvenc Amigánkra igaz. A stílus az évek során szinte semmit sem változott, ma is ugyanazokat a jól bevált fogásokat használják. Az eredeti stílus a tömört sorokban egyre lejjebb és lejjebb araszoló ellenfelek ki-lövésén alapszik.

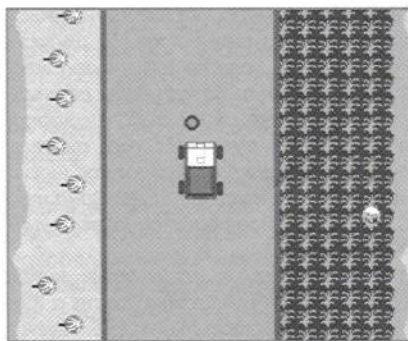
A Motorola Invaders II (ki látta az első?) első szintjén először a kis izgő-mozgó vírusokat kell ki-lőni, vigyázva arra ne hogy eltaláljon a lepottyánó károkozó. Az ugra-bugra mozgás nem egészen céltudatlan, mert egy-egy vírus kiválva a tömegből lefele, azaz felénk indul. Ha minden vírust kilőttünk ezt követi a második rész, az



ismert lefele araszoló vírus tömeg semlegesítése, maximum két vírusnak engedhetjük, hogy célba (le) érjen. A harmadik részben két jól megtermett vírussal kell megküzdeni, ezeket szó szerint szét kell aprítani, meghozza egészen addig amíg utolsó részei le nem esnek. S ha mindezeket a már görcsbe rándult kezded elérted, akár jöhet is a második felvonás, ami teljesen megegyezik az elsővel, kivéve azt a nem elhanyagolható tény, hogy ez egy csöppet nehezebb. Itt már három megtermett fenevaddal találkozunk a harmadik részben, a további felvonásokban számuk egyre nő... de itt már a három életünk (többet nem kapunk) elfogyott. Sajnos a negyediknél tovább nem bírtam.

A pályák.

1. Ejtőernyővel kell leereszkedni a kijelölt helyre, miközben lövöldöznek ránk.
2. Leérve a földre le kell csökkenteni testünk és fejünk sebességét, joy. rángatással, ellenkező



esetben úgy járunk mint a magasról leeső görögdinnye.

3. Kifele menet négy oldalról ránk támadnak huligánok, nekünk csak a megfelelő irányba fordulva+tűz kombinációval kétkézes ütést kell mérni az ellenfelekre.
4. Autós ügyességi rész.
5. Eddig még nem jutottam el...

Rózsaszín labda – előző kettő együttl
Arany labda – mindenki meghal

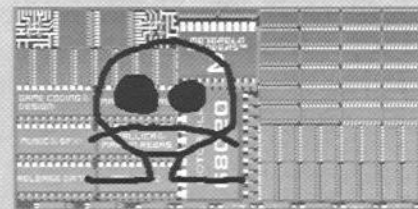
Addig kell lapítanunk ameddig a következő szintre nyíló ajtó meg nem jelenik. Az első szinteken nem nagy ügy végig paszírozni magunkat, utána egy kicsit fárasztóvá válik a játék. A program kb. 250 kB, és akár hiszitek akár nem, de ezt is Amosban írták. Összegzésképpen 1-2 órányi fékevesztett focista lapításban lesz része annak aki betölti a SM2-t. Hajrá Magyarok!!! Ennek az érdekes játéknak a szerzője:

James Hall
1 Chequers Close
Buntingford
Herts SG9 9TB

A programról.

A játék 1993-ban készült az első AGA-s játékok közt, két lemezes, ebből a másodikikon található a játék zenéjét ami nem semmi, egy 800 kB-os digitális jó minőségben (AudioMaster). A rock zene nagyon feldobja a játékot, sokszor csak ezért játszottam vele. Futtatásához 1.4 MB RAM, no és AGA szükséges kitűnő reflexek és kitartás mellett. Ha nincs meg érdemes beszerezni, további info:

Martin Rebas
Osternavagen 17
431 36 MOLNDAL
SWEDEN



Jean-Pierre Software's Pape Manager

L'historique de programme

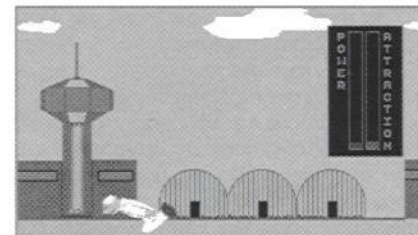
Valahogy így kellene stílusosan kezdeni az ismertetést erről a nem éppen sablonos francia játékról. Volt egyszer egy Berra című extrabizarr kalandjáték (hé még mindig nem játszottam végig?). A fenti francia Papae-nak annyira megtetszett e játék, hogy ő is kedvet kapott egy finomabb témájú, de bizarr-akció program megírásához. Így született a Pape Manager, akárcsak az elődje, Amosban. A program hátránya, hogy a



rendelkezésre álló három élettel csak több órák, napos gyakorlás után lehet végigjátszani. A játék egyébként PD, sajnos a szerző csak a telefonszámát hagyta meg, és egy 20 kB-os francia nyelvű leírást.

A program hangulata elmarad a Berra-tól, de a humoros részletek, a hangok miatt megéri legalább egyszer, no já kétszer betölteni.

Voilà...



FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajtókészítész, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet lekölözölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Revelezés

Nem akarom elkiabálni, de egy egészen furcsa felfedezést tettem. Feléledtek az amigások. Ezt mellesleg arra alapozom, hogy amióta a normál GURU csak Amigával foglalkozik, azóta meglehetősen sok levél érkezik (aminek a mennyisége a rettenetes és az iszonyatos intervallumon belül határozható csak meg), amiben az írója örül és meghatódik az átalakulás ténye miatt. Na ez szép. Még csak nem is baj, bár hosszútávon valószínűleg fárasztani fog egy picit, de akkor már inkább ez mint a szénlapátolás. Egyébként néha felbukkan egy-két érdekes és más témájú levél is, bár az is igaz, hogy azok majdhogynem véletlenül pottyannak a GURU postafiókjába. Nem mintha az amigások által írt levelek nem lennének szórakoztatóak, de azért azt el kell ismerni, hogy egy véletlenül a szerkesztőségbe érkezett társkereső levél mégiscsak szórakoztatóbb, pláne ha egy him egyed keres benne magának egy másik, és lehetőleg szőrös mellű, és hasonló adottságokkal rendelkező him egyedet. Ám ezeket gyorsan felejtjük el és koncentráljunk inkább a mai kis levrovra, ami minden bizonnal és előreláthatólag kissé egyhangú lesz, hiszen tulajdonképpen majdnem mindenki azt írja, hogy de jó egy amigás újság meg stb. Mondjuk ezzel nincs is semmi baj mindaddig, amíg ezt egy oldalon teszi, de újabban megjelentek a sokoldalú megalevelek, amik mi tagadás az én koromban már meglehetősen kifárasztják az embert. Ezért megkérném az úri közönséget arra az apróságra, hogy a sokoldalú levelek írásától tartózkodjanak már egy picinyót, különösen ha az nem is szól semmiről. Azonban ha nagyon nem bírjátok ki, felőlem írhattok sokmindenről sokat is, ne mondjátok, hogy terrorizálók bárkit is, de arra azért számítsatok, hogy a gigantikus méretű levelek levrovba kerülési esélye erősen közel van a nullához. Mégpedig alulról.

Hányinger és egyébek

Jó reggelt Brazil! Nem tudok miről írni, így elmondom a véleményem az Amiga GURU-ról. (Ugye megmondtam. Íme az első példa, amikor minden ok nélkül nekiáll valaki és örül az Amigás újságnak. – Brazil) Nagyon örülök, hogy az amigásoknak is van már lapjuk. De én úgy gondolom, hogy nem marad így ez sokáig. Vagy megszűnik vagy lesz helyette valami PC-vadállat Multimédiás Doomos CD-s PC-s magazin, ahol bemutatjátok a legújabb szét-, ketté-, összedigizett ún. MULTIMÉDIÁS hányingereket. Ezeknek már minden multimédia?!?!! Meglátunk egy digitalizált jelenetet (persze CD-ROM-on, különben nem lehet akkor már multimédia) s közben digi beszéd szól, aszongya rá, hogy MULTIMÉDIA. Nekem ilyenkor hányingerem van! Komolyan! Esküszöm! (Jó, akkor elhiszem. – Brazil) A szó legszorosabb értelmében! Ez oda fog vezetni, hogy nem lesz játék! Mert ez már interaktív mozi lesz! Csak ilyeneket

fognak csinálni! Megszűnnek a számítógépes játékok.

Ez azért szerencsére nem fog bekövetkezni. Amit írtál, az mellesleg igaz. Manapság ugyanis nagyon sok ember van aki megveszi mittudomén mennyi pénzért azt a jó kis multimédiás PC-t (ami mellesleg attól multimédiás, hogy van benne hangkártya meg CD-ROM) és elkezd vadul vágyakozni valami olyan program után, ami kihasználja azt a bazi drága gépet. Namost ezután ugye az következik, hogy az ember elmegy és vesz valamit. Szó szerint valamit. Ugyanis a dobozon azt látni azon kívül, hogy szép színes meg minden, hogy a benne lévő CD az mindenféle szuper animációt meg zenét meg hatalmas interaktivitást tartalmaz, és ez de jó. Ezekután a vaktában kiválasztott izét hazaviszik az emberek, kipróbálják és rettenetesen örülnek neki, hiszen végre kihasználják a mai korszerű számítástechnikát, vagyis meglehetősen modernnek és felvilágosultnak érzik magukat. Pedig egy frászt. Az ilyen típusú emberek a legnagyobb süketek az egész témához, és mint ilyeneket mindenre rá lehet beszélni, ha megfelelően jól találja az ember. Namost azt tudvalevő, hogy ilyen típusú emberből nagyon, de nagyon sok van. Tehát logikus következtetés, hogy ebből meg lehet élni, vagyis egyre-másra születnek a rosszabbnál rosszabb, viszont hatalmas hírveréssel és csillogással körülvett programok, amik egyébként nem jók semmire, viszont könnyű őket elkészíteni és végtére is pénzt hoznak, és ez a lényeg. Azonban szerencsére még nem csak ilyen kultúrsznobokból áll a számítógépes társadalom (bár ebbe az irányba nevelik a népet!!!), ezért szerencsére készülnek még egészen jó kis programok, és minden bizonnal ez mindig így is lesz. Szóval ne toj be, fogsz még játszani is, nem kell állandóan az interaktív mozi unod. Mellesleg Amigán szerencsére nem divat ez a multimédiás baromkodás, legalábbis egyelőre. Bár szerintem nem is lesz az, hiszen ezt a típust általában nem a fentebb leírt kultúrsznobok vásárolják. Na és még valami, az újsággal kapcsolatban, hogy ne félj. Minden valószínűség szerint az Amigás GURU nem szűnik meg és nem alakul át PC-s újsággá, egyrészt mert olyan már van, másrészt meg valahol mindig is Amigás volt legfeljebb a GURU. Most van GURU, PC GURU meg CD GURU, úgyhogy egészen jól elvagyunk jelenleg.

Na de hagyjuk ezt a lamer témát. Egyébként kösz a ref.manuált meg a többi, de ezeknek több mint a fele megvolt nekem, de mindegy, ez nem a te hibád. Azé' kösz! Az AMIGA (AMIGA!) tábor jobb lenne ha maradna Parádán, mert ez így abszolút megfizethetetlen. Már régóta szerettem volna elmenni, de azt hiszem erről lemondhatok. Na jól van én megyek Bördz of Préjelni a 7. megahercezen. Na csá! Jó éjszakát! AMIGA RÚLEZ!

Ui.: Nem kell egy Amiga 500-as 1MB-val?? (PC-sek ne örvöngjenek, 1200-est akarok venni. Kitarok az Amiga mellett.) Szele Balázs, Székesfehérvár

Remélem azért egyszer mégiscsak sikerül majd eljutnod egy táborba. Parádára néhány ok miatt nem megyünk többet, és ezek közül csak az egyik (bár nem jelentéktelen), hogy unalmas minden évben ugyanoda visszamenni. A tábor szerintem nem volt éppen túl drága idén sem, legalábbis ahhoz képest, hogy manapság milyen árak vannak. Ha ez megnyugtató, nem azért került ennyibe mert ezen akarjuk gennyestre keresni magunkat, hanem mert ennyiből jött ki. Ez van, sajnós.

Költő is back

Köszöntelek Brazil! Sajnos az utóbbi időben nem volt időm levelet írni, de most pótolom. Az elmúlt 1-2 hónapban ugyanis a hazámot kerestem és meg is találtam. (Irigyellek érte. – Brazil) A nevem azonban megmaradt. Még mindig Sehonnai Bitang vagyok. Sok időt töltöttem Ynev világában. Száz csatában harcoltam, száz sebből véreztem, százak fejét vettem, de mégis hiányzott valami. Azután mikor vértől mocskosan ballagtam az utcán, végre megjelent. Enyhe bizsergés a fejemben, majd egy A betű. Azután egy O, majd egy B, G, F, H és még rengeteg betű, számok, billentyűk, majd egy gép jelent meg a szemem előtt. És az az 5 betű amely büszkén hirdette a szerkezet hovatartozását: AMIGA. Majd hirtelen egy rázkódás és a gép egy egészen más világ felé rántott. Egy pillanatrai gondolkodás után engedtem a vonásnak. Hirtelen elsötétült minden, majd villogó képek bontakoztak ki a szemem előtt. Most a színek sokaságába bódultam bele. (Ejnye, ejnye. Vigyázni kellett volna, hogy a számítógép ne essen a fedjére a szekrény tetejéről, és akkor kisebb megrázkódattással is megúsztad volna az egészet. – Brazil) Néhány óra múlva arra eszméltem, hogy a joyt nyomogatom és rettenetesen éhes vagyok. A képernyőn a főellenség élettelenül feküdt. Nos ennyit a bevezetőről. (...)

Sehonnai Bitang András, aki néha Klujber András, Bonyhád

Hát bevezetőnek éppen nem rossz, mások jó ha összesen ennyit ki tudnak izadni magukból levél fedőnév alatt. A leveled többi részét azért nem raktam be, mert abban momentán éppen ugyanaz írod mint rajtad kívül sokan mások, és ugyanazzal a témával egy egész levrovot megtölteni felér egy természeti katasztrófával. Ezért csak a bevezetőt hagytam meg, mondjuk csak azért, hogy legyen valami, ami nem szól semmiről, de arról legalább érdekesen. Örülök, hogy Ynev világából visszatérve nem felejtetted el teljesen az Amigát, kár lenne érte. Na jó, nem is szaporítom tovább a szót fölöslegesen, úgysem akartam semmi egyebet írni.

Gollam bátyó megkerült

Aranyosz kis Brazil! Gollamnak tetszik az új változás, Gollam szereti az ő aranyosz kisz gépeckéjét, úgy bizony! Az Gollam drágaszága, gollam, gollam... Szegény kisz Gollamot cúnány rászédtek, kicallták tőle kedves kisz pénzeckéjét... És most nem az ő drágaszágáról írnak neki. Jaj! Jaj! Gollamot égeti a szok bűdös írás, ami nem az ő aranyos kisz drágaszágáról szól! Bűdös gépeckék, Gollam érzi, szok szok bűdös kisz gépecke... Gollam eltapossa őket, bizony! De bűdös kisz gépeckék szűtik az ő talpackáját, jaj, jaj! Bűdös gépeckék bántani akarják Gollam drágaszágát! De Gollam nem hagyja, Szméagol nem hagyja... És a szótétben, mikor már alszik a szok cúnány bűdös emberke, Szméagol előmász az árnyékból és hosszú aranyosz kisz ujjackaival jól megszorítja a bűdös kisz emberkének nyakát. Úgy bizony, Szméagol megszorítja... Aurum jó kisz emberke, okos kisz emberke... Szegit Gollamnak és az ő kisz drágaszágának... Aranyosz kisz Aurum... Gollam fog halat, szok finom bűdös halackát, ficánkoló kisz halackát... és ad belőle a kedves kisz emberkének is, úgy bizony Gollam ad belőle... Odaadja finom kisz halackáit, hogy az aranyosz kisz emberké ne éhezzenek. Gollam szegit, csak az emberké, az okos kisz emberké írnak Gollam drágaszágáról... Gollam szereti az ő kisz drágaszágát, nagyon szereti...

Gollam, Körösladány

Micsoda nagy szerencse, hogy előkerült ez a Gollam, mert így legalább nem csak azt lehet itt olvasni, hogy de jó a változás meg minden. Annak ellenére is, hogy Gollamnak tetszik a változás, ízé, változás. Szerintem a Gyűrű elvesztése kicsit összezavarhatta szegényt (ezt alátámasztja az a tény, hogy most valami gépekről handabandál itt, és ezt általában az épeszű emberek nem teszik), azért beszél kissé zavarosan. Nem igazán értettem, hogy mi tetszik és mi nem, de gondolom szegény kis Szméagolt komoly megvárakoztatásként érte az amigás átalakulás és fölősegesen vette meg az újságot. Szegény. Különben is, ha már az ő drágaszágáról akar olvasni, akkor inkább a Gyűrűk Urát kéne olvasnia és nem a GURU-t, ott sokkal ritkább a műsorváltozás. Egyébként idefigyelj te Gollam. Komolyan magadra fogsz haragítani ha valamelyik bűdös kis embernek megpróbálsz megszorítani a nyakát. És még azzal sem tudsz majd kiengesztelni, ha sok-sok bűdös halat tolsz az orrom alá. Persze halászlé formájában jöhet, de akkor előbb az Aurumhoz vidd (őt látom úgyis szereted), ő remek halászlét tud főzni. De ha rossz lesz, nyakacsiplek és úgy leültetek egy konzol elé valami blödséggel játszani, hogy arról eloldulsz, de akkor fogsz majd csak igazán kegyelemért könyörögni amikor a kis drágaságodra harminckétféle basic fordítót fogok installálni. Szóval nagyon vigyázz magadra, legyél jó és szobatiszta, és akkor még a végén egész jól kijövünk majd egymással.

Csomagküldési problémák

Hi Brazil! Már 3 (három) hónapja nem küldtél az utánvéttel megrendelt összes lemez GURU-t. Ha megkérhetnék, sűrgesd meg a csomagküldőket legyél szíves, mert ez tarthatatlan állapot (lemez GURU-t akarok! lemez GURU-t akarok! lemez...)

Czinkóczi Attila, Szurdokpüspöki

Nagyon szeretem, hogy előbb vagy utóbb, de inkább előbb az ilyen típusú levelek is nálam kötnek ki, általam nem igazán ismert okból. Gyanítom azért, hogy megnyugtassak mindenkit, hogy persze persze küldjük már meg ilyenek, meg minden rendben van ám. Hát egy fenéket van rendben. Ha még egyszer valaki ilyen levelet tol az orrom alá, azt meleg Mirindával fogom megitatni. Egyébként a csomagküldő szolgálat az működik, általában oda is érnek a cuccok, de úgy látszik néha nem. Pedig igen komoly erősítést végeztünk ezen a téren, de vannak még hiányosságok. Amióta pedig kitört a hálózatos Descent mánia a HQ-n, azóta a csomagküldők egymásnak küldenek csomagcskákat lesből vagy még inkább hátulról támadva. Azért csak kitartás, hátha megünkj a Descentet...

Néhány szó a lemezről (is)

I. Amiga GURU Szerkesztőség! Szévasztok! Örülök, hogy megváltozott a lap szerkezete, mert idáig nem sokat vettem, mert az Amiga újság legyen az aminek hirdetik. (Mellesleg a változás előtt senki sem mondta, hogy a GURU csak amigás újság. Legalábbis mi nem. - Brazil) Ha ilyen lesz továbbra is, biztos, hogy vevő leszek. Azért vannak értetlen dolgok. Hirdetitek, hogy a GURU lemez cikli-pakli (95/7) 150 Ft. A 8. számban már 280 Ft. Akkor melyik az igaz? Mert 300 Ft-ot nem adok a lemezért mikor az újság 250 Ft.

Na ez az, 300 forintot én sem adnék érte, de még 280-at sem. Ezért kerül a lemez 150 forintba. Legalábbis abban az esetben, ha a pénzt rózsaszín postautalványon feladod a GURU címére, és a feladást igazolási szelvényt elküldve (másolat is jó persze) rendeled meg a lemezt. Ha azonban csak annyit írsz, hogy kell neked egy ilyen lemez és azt majd utánvéttel kifizeted, nos akkor 280 forintba kerül valóban. Ebből viszont 130 forint a Posta munkadíja, amit persze neked kell kifizetned. Azt hiszem elég jól látható, hogy az első módszer icipicit, mondhatni egy bocinyit jobb mint a második. Mellesleg ha kicsit figyelmesebben olvasod el a hirdetésben, akkor ott ugyanez van leírva csak kissé rövidebben. Ebből is látszik, hogy mennyire jószívuék vagyunk mi. Meg az is, hogy mennyire jól akarunk a Postának...

Megrendelnél az újságért mert akkor lenne lemez is. Del Ahogy ismerem a levelezés szerint, mire megjön a lap, addigra az újságosok már napok óta árulják, és amit hirdetnek már rég elkelt. Ez nem egy pozitívum! (...)

Ooopp, úgy látszik antireklámot generáltam. A szerencse csak az, hogy ez így ebben a formában nem igaz. Az előfi-

zetők ugyanis elvileg előbb kapják meg az újságot mint ahogy az utcán megjelenik. Legalábbis így kéne hogy legyen, mert a postázás aznap vagy legkésőbb másnap megtörténik, miután a nyomdából kijön az újság. Az újságárusokhoz 2 nap múlva kerül, tehát legrrosszabb esetben is ugyanabban az időpontban jut hozzá az előfizető az újsághoz, mint az aki az újságárusnál szerzi be. Hangsúlyozom azonban, hogy elvileg. Viszont ha kétszáz is egy kicsit, még mindig van némi haszna az előfizetésnek, hiszen olcsóbb az újság, az esetleges év közbeni áremelések az előfizetőkre nem vonatkoznak, valamint ingyen jár hozzá a lemez mellélet is. Na most már elroboghat az előfizetni.

Azon kívül lennének kérdéseim. 1. ACOMP hirdeti a CD³²/A570-et az A500-hoz. Hogy működik 1.3-mal ha a CD-hez 3.0 vagy 3.1 szükséges? 2. Lejátszható-e vele az Amint lemezei? Vagy mi kell hozzá? 3. Akármelyik ATAPI kompatibilis. CD meghajtó megy-e AT buszos vinyó kontrollrel? 4. Hol van a PC and Model 2000 boltja? 5. Bear lemezeim 120-ig megvannak és érdeklődöm, hogy készül-e még, és hányas számmal tartotok? Ennyi lett volna a sirámom, és küldök egy megcímzett válaszborítékot, legyetek szívesek pár szóban válaszolni a kérdésekre.

Regdon Gábor, Budapest

Ha már belekezdtem a levrovban akkor itt is fejezem be, úgyhogy buktál egy válaszborítékot, viszont meg vagy örököve az utókornak. Na lássuk csak. 1. Azt hiszem 1.3-mal is működik az A570, hiszen az még akkoriban készült amikor az volt a menő meg a CDTV. Félreértés ne essék azonban, az A570 nem teszi CD³² kompatibilissé a gépet. Mindenesetre jobban jársz ha beszerezel egy 3.0 vagy 3.1-es KickStartot, mert manapság a legtöbb program ezeken szeret futkározni. Arról már nem is beszélve, hogy annival jobb az 1.3-nál, mint az ürrepülőgép a papírrepülőnél. 2. Naná. Elég csúnya dolog lenne, ha egy amigás CD-t Amigán nem lehetne használni. A rajta levő programok nagy részéhez azonban minimum AmigaOS 2.04 szükséges, szóval már csak ezért is érdemes upgradelni. 3. Jó esélyed van rá. Ez úgyben van némi cikk az újságban, ajánlanám azt elolvasni. 4. Fogalmam sincs. Bevallom őszintén, egyáltalán nem tartom észben egyetlenegy bolt címét sem. 5. Ha jól tudom, a Bear azóta nem csinál Bear lemezeket, amióta valaki ellopta a gépét. De még az is lehet, hogy igen, csak jól titkolja.

No kérem szépen, ezennel meg is lenne a levrovval. Ha valaki esetleg abba a hamis illúzióba élné bele magát, hogy a levrov még nem ér véget, az komolyan csalódná fog. Ugyanis meglehetősen közel van a befejezés. Egészen pontosan: itt.

Brazil

AMOS THE CREATOR

AMOS AMCAF

Bank parancsok:

Az Amos Pro-t használók számára egy új (V1.19, 1995 június 30.) extension mutatunk be, a rendkívüli módon két oldalra hízott Amos rovatban.

A neve AMCAF, melyben egy év munkája fekszik Chris Hodges-nak. Több mint 200 utasítást tartalmazó bővítése a legjobbak közül való. Már korábban eljutott hozzánk egy lefordított demo, amit nézegetve nehezen hittük el, hogy Amos kód produkálta. Végre itt van az extension demo verziója, mely szabadon terjeszthető, ezért hát erre is áll korábbi ígéretünk, az elküldött lemezre felmásoljuk. A demo verzió nem fordítható és az Amos indításakor egy ablakban hívja fel figyelmünket a regisztrálás lehetőségére. Az Amos fejlődéstörténetéből látható, hogy miután Francois Lionet kiszállt a fejlesztésből, az Amos nem halt meg. Leikes programozók, csekély jövedelem reményében is fejlesztgetik, foltoztatják az egészet. Szerkezetének köszönhetően, gyakorlatilag korlátok nélkül továbbfejleszthető. Persze, hogy az ilyen egységes koncepció nélküli fejlesztések végül hová vezetnek, azt még nem látjuk, de azért reménykedünk egy újabb, a kor követelményeinek valóban megfelelő Amos születésében. Az AMCAF egy profi darabja az extension-ök népes táborának. Tekintélyes Amigaguide és 2.0-tól lejjebb is használható dokumentációval. Mindkettő angol és német nyelven egyaránt, ám ezt megrendeléskor külön kérni kell. Installáláskor még a help accessory-t is kiegészíti saját utasításainak leírásával. A számos jól magyarázott példaprogram mindenki számára tartogat hasznosítható fogásokat.

A következőkben megpróbáljuk áttekinteni az AMCAF által érintett területeket a teljesség igénye nélkül. Eltekintünk a korábbi gyakorlatról, mikor minden utasítást részletesen taglaltunk. Igény esetén természetesen ettől sem zárkozzunk el.

Számos olyan utasítással találkozhatunk, amelyek a hagyományos bankok kezelésében nyújtanak eddig nem látott lehetőségeket. Más extension is kiegészíti az eredeti bank kezelést, de az AMCAF most befejezi a témát. Nézzük az új lehetőségeket, majd gondolkodjunk el, vajon van-e még másra szükség.

Mint ismeretes a bankok egy része közvetlenül kapcsolódik a program kódjához, melyet a bank típusa határoz meg. A permanens bankok mindegyike speciális, ám az AMCAF-fal létrehozhatunk teljesen egyedi bankokat saját névvel, valamint meghatározhatjuk átmeneti, ill. állandó jellemzőjüket.

Hasznos lehetőség a bankok méretének megváltoztatása is. Egyszerűen zsugoríthatjuk vagy nyújthatjuk már lefoglalt bankunkat, és emellett szabadon helyezhetjük át chip ram-ból fast-ba és vissza. Persze itt azért nem árt figyelni arra, hogy mikor és minek kell chip ram-ban lenni. Ezeknek nagy hasznát veheti aki fél megás chip ram-mal boldogul vagy nagy méretű grafikai és zenei adatokat használ.

Illetéktelenektől elzárható adataink vagy játékunk védelme érdekében több eljárással is kódolhatjuk a bankokat. Ezek olyan módon működnek, hogy a bank minden byte-ján illetve minden word-jén ugyanazt a műveletet elvégzi a megadott kóddal. Természetesen nem lehetetlen az illetéktelen dekódolás, de mindenestre szűkítheti a hozzáférők sorát. A bankműveletek leegyszerűsítése végett a példaprogramok tartalmaznak

egy AMCAF bank manager nevű programot.

Bank Permanent b – a bankot a programkódhoz köti
Bank Temporary b – (Magyar bankká alakítás) átmeneti
Bank To Fast b – a bankot áthelyezi fast ram-ba
Bank To Chip b – chip ram-ba megy
Bank Stretch b To l – a bank új hossza. Kezdeté megváltozhat!
Bank Copy b1 To b2 – létrehoz egy átmeneti másolatot
Bank Name b,n\$ – átnevezi a bankot
=Bank Name\$ – a név lekérdezése
Bank Code xx.y kód,b – a bank kódolása és dekódolása
=Bank Checksum (b) – ellenőrző összeget számol

Grafikus utasítások:

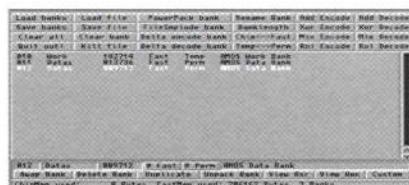
Na ez az a téma amit egy extension sem hagy ki. Itt most sok, korai demokból ismert effektek rutinjai kerültek bele. Természetesen vannak gyors alap grafikai rutinok vonal és pont rajzoláshoz. Ezek sebesség összehasonlítását az Amos és más extension-ökkel egy későbbi számban vizsgáljuk meg.

A Pix utasításcsoporttal egy képernyőrész vagy egy pixel színeit változtathatjuk meg egyszerre a színregisztereken fel vagy le haladva ciklikusan vagy anélkül. A Shade Bob-ok a sprite bankból kerülnek a screen-re folyamatosan változó színnel, ami a hátteret is érinti.

Itt is találunk 3D csillagrutinokat, állítható gravitációval, sebességgel, választható bitplane-nel.

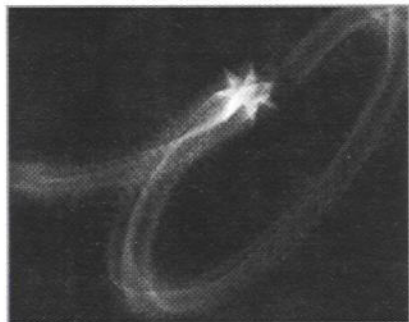
Egy további demo effekt a splinter. Ez úgy néz ki, mintha a képernyőrész lerobbanna. Az ott lévő pixelek színüket megtartva meghatározott gravitációval és 3 sebesség vektorral távoznak helyükről.

Számos színregiszterrel kavarázó utasítással találkozhatunk. Köztük AGA -



ECS konverzió, HAM fade az eredeti szivárvány kezelés kiterjesztése... Bitplane másoláshoz, törléshez gyors Blitter utasítások állnak rendelkezésre.

Karakterkészletek kezelésében vége már sok idegesítő apróságnak. A Get Disk Font végre mellőzhető és bankban tárolt fontok is használhatóak.



Ham Fade Out s – egy lépést sötétíti a HAM screen-en

Convert Grey s To t – fekete-fehérré konvertál egy képet

Fcircle x,y,r – filled circle

=Y Raster – a raster sugár aktuális sorát adja meg

PIX Shift Up s,c1,c2,x1,y1 To x2,y2 – c1 és c2 között változtatja a terület színét
=Scrn Rastport – a screen rastport címét adja meg

Set Sprite Priority bitmap – a sprite prioritását adja meg a bitplane-ekhez képest

Set Ntsc – 60 Hz-es NTSC képmódbba vált

Change Print Font b – megváltoztatja a Print karakterkészletét

File műveletek:

A file műveletekből sem lettünk tökéletesen ellátva Francois által. Az AMCAF-tól most a file-ok bármely adatát megkaphatjuk. Beállíthatjuk a protect flag-et és írhatunk file commentet is. Kaptunk egyszerűsített file töltő, mentő, másoló utasításokat. A tömörítések közül pedig az AMCAF a PowerPacker-t és az Imploder-t támogatja.

A 4 játékos adapter:

A dokumentáció tartalmazza a két további joystick, paralel portra csatlakoztatáshoz szükséges teendőket. Az extension pedig kezeli a két további örömbotot.

Vektor koordináták:

Térbeli koordináták kétdimenziós vetületét számítják gyorsan a Vec Rot utasítások, függvények. A beállított nézőpont mellett kapjuk meg a térbeli pontok x,y koordinátáit, valamint távolságát a képernyő síkjától. Ezek után már csak a gyors vonalrajzoló rutinra van szükség, és máris elkészül a vektor object. Ezek az utasítások nem helyettesíthetik a Voodoo 3D extensiont (egyelőre), de a sebességére nem lehet panasz. A demo-ban folyamatosan forgat normál filled és glenz vektor testeket is.



Ppfromdisk file\$,b – sűrített file töltése bankba

Examine Object file\$ – a dos object adatait tölti be függvények számára

=Object Protection – az előbbivel vizsgált file adatai

=Object Date

=Object Comment\$

Vec Rot Precalc – a beállított paraméterekkel egy belső mátrix adatait számítja

=Vec Rot X(x,y,z) – az új x érték forgatás után

Protracker parancsok:

Az eredeti music extension tracker parancsai teljesen lecserélhetők az AMCAF rutinjaival. Ezzel kiküszöbölve annak valamennyi hibáját. Számos új lehetőségünk is nyílik. A legérdekesebb a program szinkronizálása a zenéhez. Egy AMCAF utasítás képes átvenni a playertől egy effekt kódot, amihez a program eseményeit igazíthatjuk. Példának egy nagyon jó videóklip-szerű demo is található a lemezen.

Természetesen a szokásos beállításokat – csatorna kiválasztás, hangerő, sebesség – mind megtaláljuk. A betöltött modulok hangszerei külön is megszólaltathatóak, de azok helye és hossza is megtalálható a memóriában. A zene lejátszások időzítését a

CIA és a VBL között mi választhatjuk. A modulban szereplő hangszerek külön is megszólaltathatóak, de megkapjuk hosszát és helyét is a memóriában.

Pt Instr Play n – egy hangszert szólaltat meg a modulból

Pt Cia Speed – a lejátszás sebessége, illetve VBL időzítés adható meg

=Pt Signal – a protracker effekt kódjával tér vissza, ha éppen ott tart

Pt Sam Bank b – egy standard Amos sample bankot jelöl meg a Pt Sam parancsoknak

Egyebek:

Ebben a csoportban gyors trigonometriai és aritmetikai függvényeket találhatunk. Több mint háromszor gyorsabbak és még a math.library-kre sincs szükségük. Emellett találhatunk függvényt arra, hogy megtudjuk, milyen néven indították el programunkat, milyen Tool Type beállítások szerepelnek az ikonban. Lefoglalhatjuk más programok elől az audio.device-ot. Ami pedig abszolút felesleges, reset-elhetjük a gépet.

Nézzünk ezekből is néhányat:

Exchange Bob i1,i2 – az aktuális sprite bank két bob image-ét felcseréli

Open Workbench – megpróbálja újra megnyitni a korábban lezárt Workbench-et

Write Cli t\$ – szöveget ír a CLI ablakba

=Lsstr\$ (v,n) – n jegyű balra igazított stringet gyárt a v számból

=Chr.w\$ (w) – a 0 és 65535 közötti w számot 2 bytes stringgá alakítja

=Cpu – az op. rsz. rutinját felhasználva a proc. típusát adja vissza

A teljes fordítható változat 30 DM ellenében a szerzőtől megkapható. Hogy ez egyszerűbb, legyen a cím:

Chris Hodges
 Kennedystraße 8
 D-82178 Puchheim
 West Germany
 Tel: +49-89/8005856 (Voice/Modem)

Aki persze először megtekintené, nyugodtan küldjön kettő darab lemezt az Amos rovatnak. A következő számban ne mulasszátok el az extension összehasonlítást! Továbbra is maradjunk a mindenki Amos kérdésért, bánatát váró HAC.

Az extensionért köszönet illeti Pető Szabolcsot.

Hírek

MasterISO

Az Asimware Innovations, melyet eddig a CD file-systeméről ismerhetünk, új terméket, CD-ROM-ok készítésére szolgáló programot jelentetett meg. A MasterISO segítségével nemcsak image file generálható (mint a Commodore CD³² developer lemezeken található programmal), hanem lehetőség van az SCSI buszra csatlakoztatott CD író berendezés közvetlen vezérlésére is.

A támogatott CD író típusok:

- Yamaha CDR100
- Pinnacle RCD-202
- Philips CDD521, CD522

A program szolgáltatásai:

- ISO 9660 Level 1 és Level 2 formátumok (8+3, ill. 31 karakteres file-nevek)
- különböző forráshelyekről állítható össze a CD (nem kell egyetlen partíción elhelyezkednie a teljes anyagnak)
- image generálás file-ba és közvetlenül SCSI hard diskre
- audio CD-k készítése
- AIFF, MAUD, CDDA 16 bites audio file-ok támogatása
- trademark-ok elhelyezése (CD³² és CDTV autoboot-hoz)

A szükséges hardware és software környezet:

- Amiga OS3.x szükséges
- SCSI vezérlő
- max. 1.3 GB hard disk
- max. 16 MB RAM

Asimware Innovations Inc.
600 Upper Wellington Street, Unit #D
Hamilton, Ontario
L9A 3P9 Canada

Tel.: (905)578-4916
Fax: (905)578-3966
E-Mail: info@asimware.com

Commodore UK

A viszonylagos függetlenséggel rendelkező Commodore UK ügyében is megállapodás született az elmúlt hetekben. Az új cég, az Amiga Technologies GmbH (UK) vezetője – a korábban szintén Commodore UK alkalmazott – Jonathan Anderson lesz. A cég profilja hasonló lesz az elődjéhez, elsődleges feladata a termékek eladása a distributoroknak, akiken keresztül jutnak el a kereskedőkhöz.



Ehhez csak némileg kapcsolódó hír, hogy az Amiga Technologies szétesztő hálózatában Magyarországhoz az AMIGA Switzerland-et rendelték, melynek vezetője Willy Scheiwiler.

ESCOM Handels AG
Z=FCrichstrasse 48
CH - 8134 ADLISWIL
Tel.: +41 1 710 9240
Fax: +41 1 710 9800

Újra kaphatók az Amigák

A korábbi ígéreknek megfelelően megkezdődött az A1200 és A4000 gépek gyártása. Az új A1200, melyet Franciaországban gyártanak egyetlen kivétellel mindenben megegyezik a régi modellekkel, az új gépek már 3.1-es rendszerrel kerülnek szállításra. Az ígérek szerint szeptember második hetében kerülnek az üzletbe. A már megjelent hirdetések szerint kb. 700-750 DM körül várható az árak.

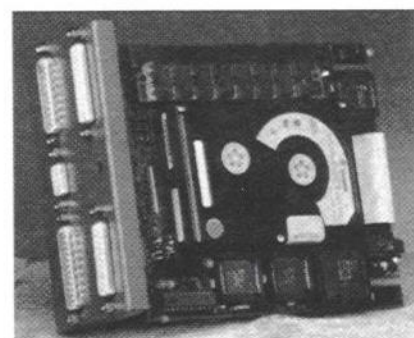
Az A4000T modellek, melyek az USA-ban készülnek már augusztus végén az üzletbe kerülnek, és jelentősebb eltérések mutatkoznak a régi modellekhez képest. A legjelentősebb az SCSI-II-es vezérlő, melyhez gyárilag 1 GB-os hard disket csatlakoztattak. A toronyházban van elég hely az esetleges bővítések számára is: 3 horizontális és 2 vertikális elhelyezkedésű 5 1/4" méretű félmagas egység számára van hely, továbbá egy vertikális teljes magasságú hely is található. Az előbbiektől az egyikben helyezkedik el a 3.5"-es HD-s floppy meghajtó. Az ismert A4000-hez képest bővült az alaplap bővítő helyek száma is: 5 Zorro II/III, 2 video és 4 PC/AT sáv áll rendelkezésre (ez utób-

biakból 3 van kombinálva a Zorro-s sávokkal). Az A4000T-ban gyárilag 8 MB FAST RAM található, mely az alaplapon 16 MB-ra bővíthető. A gép ára a mellékelt Scala MM300-as programmal együtt kb. 4800-5000 DM.

Amiga Technologies
Berliner Ring 89
D-64625 Bensheim
Tel.: +49 6252 709 195
Fax: +49 6252 709 417

SX-32

A Commodore által gyártott SX-1 modulhoz hasonlóan e termék célja is az, hogy teljes értékű számítógéppé alakítsa a CD³²-t.



A szokásos Amiga csatlakozókon kívül (soros, párhuzamos stb.) található egy 15 pólusú VGA csatlakozó is. Az SX-32 modul 2.5"-es hard diszek fogadására tervezték. Lehetőség van egyetlen 32 bites SIMM modul segítségével 8 MB-os FAST RAM bővítésre is.

Az SX-32 ára 450 DM.

DCE Computer Service GmbH
Kellenbergstr. 19a
46145 Oberhausen
Tel.: +49 208 66 06 73
Fax: +49 208 63 04 96

Aiwa ACD300

A hangtechnikai berendezéseiről ismert Aiwa duplasebességű SCSI CD-ROM-jával belépett a számítástechnikai perifériák gyártói közé. Az első termékük máris nagy érdeklődésre tarthat számot, mert megvalósították azt, amit más cégek a CD-ROM-on elhelyezett play gombbal csak ízelgettek: a termékük audio CD hallgatására minden segédprogram nélkül jól használható.

folytatás az 53. oldalon

A Rendszerbarát

A legutóbbi számban a file dátumokat és protection biteket visszaállító programot épp sikerült beüzemeltetni, azonban semmilyen kiegészítő információra nem maradt hely, bár azok legtöbbjét sikerült a forráskódban elhelyezni. Egyetlen téma érdemes további vizsgálódásokra, mégpedig a SAS/C speciális kulcsszavai. A programban egyet használtunk (az `_aligned-of`), de más esetekben is leegyszerűsíthetjük a dolgokat. E kulcsszavak egy része csak a legújabb változatokban jelent meg, ezért régebbi forráskódokat megfigyelve rengeteg dolgot meg lehet valósítani egyszerűbben. E lehetőségekre még a későbbiekben visszatérünk.

A legutóbbi számokban többször szóba (és képre) került a Resource program. Mint az egyik legnépszerűbb Amigás disassembler, érdemes megismerkedni a program által biztosított lehetőségekkel (V6.0).

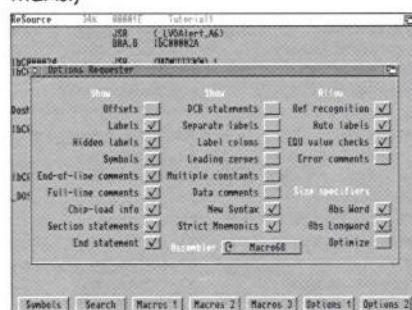


A program támogatja a 68000 processzor család processzorait (68000, 68010, 68020, 68030 és 68040 CPU - 68881, 68882 és 68040 FPU - 68851, 68030 és 68040 MMU), a hagyományos assembly szintaktika mellett támogatja az új Motorola formátumot is. További lehetőség, hogy választhatunk a "strict" és a "relaxed" mód között is. Ez abban jelentkezik, hogy pl. címregiszterbe történő adatmozgatásokról a "nagykönyv" szerinti utasítás a MOVEA, de "Strict Mnemonics" módot kikapcsolva csak MOVE-nak kerül visszafordításra.

A 6.0-as változat legnagyobb újdonsága a felhasználói felület újírása. Ez a file requestertől kezdve a menüig sok mindent érintett. Elmiatt eleinte idegennek fog tűnni a program, de az új felület sok tekintetben kényelmesebb a réginél (és le is lehet fogasztani, ami a réginél nekem nem sikerült). Az első szembetűnő változás a képernyő alján elhelyezkedő hét gadget. Az általuk elérhető funkciók korábban a menükben voltak elhelyezve. Most (elvben) aszinkron működésűek, azaz megnyitásuk után leválnak a főprogramról. Ennek előnye, hogy nem kell lecsukni őket, ha mozogni kívánunk a for-

ráskódban, vagy az opciók állítása azonban látszik a forráslista le nem takart részén. Mivel ezek mérete elég nagy, valószínűleg csak kevesen fogják az összeszt állandóan megnyitott állapotban tartani...

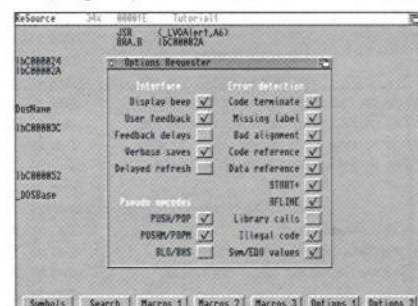
A program gyors használatához sok gyakorlásra és konfigurálásra van szükség, mert a legtöbb funkció elérhető a billentyűzetről is, de mire mindenki kialakítja a neki megfelelő kiosztást, vagy megtanulja a gyárit elég sok idő telik el. Szerencsére a KEY BINDINGS menüvel egyszerűen megtekinthetők és módosíthatók az összerendelések. (De megtekinthető a billentyűzet kiosztás a ShowKeys programmal is.)



Természetesen kipróbáltuk a program tudását is (ami persze nem olyan egyszerű dolog). A legegyszerűbb megoldást az AsmOne-hoz tartozó AllModes.asm file lefordításával létrejövő file visszafordítása jelentette. (Más kérdés, hogy pl. a Devpac 3.04 nem volt hajlandó lefordítani az összes sort, így nehéz megítélni azt, hogy az AsmOne generált rossz kódot, vagy a Resource-nak vannak még hibái.) Ez zárójeles megjegyzés alapján már látható, hogy az eredmény nem teljesen az elvárásnak megfelelő. Véleményünk szerint a hibákat valószínűleg a Resource-ban kell keresni. Ezt az is alátámasztja, hogy a New Syntax bekapcsolásával kevesebb a hibák száma, mint az opció kikapcsolt állapotban. Szerencsére a hibásan visszafordított utasítások elég ritkák - szerintem csak a legnagyobb bitvadászok tudják, hogy mit is csinál a `flognp1`, vagy az `fmovecr`. Ugyanakkor ez utóbbinál (már amelyiket jól fordítja vissza) megadja,

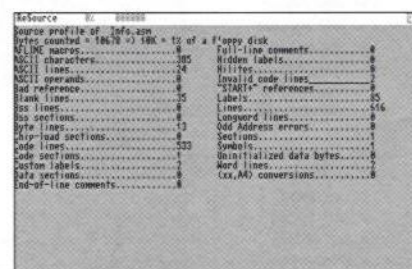
hogy mennyi is a betöltött konstans értéke.

A másik teszt sokkal nehezebb és legfeljebb a program előző változatához (ill. az elvárásainkhoz és álmainkhoz) hasonlíthatjuk az eredményét. Válasszunk ki néhány programot és nézzük meg a visszafordítás eredményét. E próbálkozások eredménye az lett, hogy a program jobb a korábbi (V5.05) változatnál, ez akár abban is jelentkezik, hogy a korábban alig használható CFuncs.rc1 file jó néhány dolgot képes megtalálni - nem csak Aztec C-vel fordított file-okban, hanem pl. assembly forrásokba is képes "szabványos" címke neveket generálni. Ezt mindenki tesztelheti a programhoz adott Tutorial1 (.asm) file-on is. Kár, hogy az előző változat óta (ami 3 éve jelent meg) nem készült SAS/C által generált kódot feldolgozó file. (Igaz valószínűleg jóval nehezebb lenne ilyen írni, mivel sokszor két verzió között nagy kódgenerálási változtatások voltak a SAS/C esetében, nem emlíve a global és a peephole optimalizáló tevékenységét...)



Azt azonban nem titkoljuk, hogy a program lassult, ami abból származik, hogy jóval több menüben dolgozza fel a visszafordítandó file-t. Szubjektív véleményként ide írom, hogy azért többet várnék egy ilyen jellegű programtól: pl. legalább a rendszerhívásokat megpróbálhatná megfejteni, mert a legtöbb esetben automatikusan visszakereshetők lennének, ha a program egy kicsit "emulálna" a processzorok működését. Egyet-egyét véletlenül megtalál, de még messze van az elvárásoktól...

(JOCO)



A 3.1-es rendszer info parancsa visszafordítva a régi és az új változattal (statistika)

CHEAT MODE

ADDAMS FAMILY

&1Y1M : AFTER BIG TREE
7191D : AFTER FRIDGE IN KITCHEN
B919R : AFTER CONSERVATORY
V1514 : GAMES ROOM
V919B : PICTURE GALLERY
BG9K& : CRYPT
ALSK# : GRANNY

ALIEN BREED 2

LEVEL 02: 353828
LEVEL 03: 108383
LEVEL 04: 370101
LEVEL 05: 982922
LEVEL 06: 847464
LEVEL 07: 737373
LEVEL 08: 928112
LEVEL 09: 287364
LEVEL 10: 193831
LEVEL 11: 090921
LEVEL 12: 309383
LEVEL 13: 101221
LEVEL 14: 103922
LEVEL 15: 098992
LEVEL 16: 125332
LEVEL 17: 091233

AMNIO

FRDSNMGNGR, PLFRMNLQSN, LSNBRGNSLQ,
LKMCTKSCDF, STANLMRCHC, RCHCMCLTHS,
THBSTSTFT, THIJLJRSNN, MLFNDBTFL, BTIMNDHRCH

ANARCHY

5400, 6407, 8215, 0101, 2008, 5116, 4124, 3901,
3406, 5014, 9919, 0528, 2602, 0407, 1015, 7320,
1926.

ANOTHER WORLD

LEVEL 01: EDJL, LEVEL 02: HICI, LEVEL 03: FLDD
LEVEL 04: LIAC, LEVEL 05: CCB, LEVEL 06: EDIL
LEVEL 07: FBOK, LEVEL 08: KCLI, LEVEL 09: ICBH
LEVEL 10: FIEI, LEVEL 11: LBLD, LEVEL 12: LFEK

ASTRO MARINE CORPS

F6 lenyomása után:
NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE
DAGOBAN, REPLICANT, KRULL, METROPOLIS

ATOMINO

LEVEL 10: ACID, LEVEL 20: ARROW
LEVEL 30: EMISSION, LEVEL 40: LAVA
LEVEL 50: CAVE, LEVEL 60: ELIXER
LEVEL 70: BONE, LEVEL 80: WOOD

ATOMINOKID

LEVEL 010: IDYLL, LEVEL 020: TAURUS
LEVEL 030: NEPTUNE, LEVEL 040: PHOTON
LEVEL 050: PLANKTON, LEVEL 060: INFERNAL
LEVEL 070: FOSSIL, LEVEL 080: POISON
LEVEL 090: SOUP, LEVEL 100: SULPHATE

BABY JO

MUMMY, GLOUP, YOUNI

BATTLE ISLE DATADISK

LEVEL 01. LOSAG, LEVEL 02. BOMBS
LEVEL 03. COMET, LEVEL 04. PEARL
LEVEL 05. MIRROR, LEVEL 06. ROMEL
LEVEL 07. MAGMA, LEVEL 08. BLOCK
LEVEL 09. WATCH, LEVEL 10. LAGUN
LEVEL 11. BIRMA, LEVEL 12. SERP
LEVEL 13. RAMBO, LEVEL 14. YUKON
LEVEL 15. POINT, LEVEL 16. FROGS
LEVEL 17. ITALY, LEVEL 18. LINES
LEVEL 19. VARIUS, LEVEL 20. SOUND
LEVEL 21. TWEAK, LEVEL 22. NIPON
LEVEL 23. FLAIR, LEVEL 24. ARROW
LEVEL 25. KORSO, LEVEL 26. MOUTH
LEVEL 27. FJORD, LEVEL 28. DONOR
LEVEL 29. LEYES, LEVEL 30. JUMPY
LEVEL 31. WERFT, LEVEL 32. WINIT
LEVEL 33. TENNO

BETTER DEAD THAN ALIEN

LEVEL PASSWORD COMMENT
001 ELEKTRA, 002 SYZYGY, 003 DRAMBUIE
004 PLUG, 005 SOPRANO, 006 MAYONNAISE
007 FAUCET, 008 POTATO, 009 WOOMERA
010 NARCISUS, 011 DEBUTANTE, 012 FIRKIN
013 ACOUSTIC, 014 TRIPTYCH, 015 JABBERWOCKY
016 WHIMSICAL, 017 CORNUCOPIA, 018 PUNJABI
019 TIDLY, 020 KEWPIE
021 SEPULCHRE, 022 EUPHEMISM
023 GRAMMARIAN, 024 CROSSWORD
025 QUARANTINE

BOMBUZAL

001 BOMB, 008 ROSS, 016 RAIT, 024 USA
032 DAVE, 040 IRON, 048 LEAD, 056 WEAD
064 RING, 072 GIRL, 080 GOLD, 088 OPAL
096 SONG, 104 FIRE, 112 LAMP, 120 TREE
128 SINK, 136 BIKE, 144 BIRD, 152 TAPE
160 VASE, 168 PILL, 176 SPOT, 184 PALM
192 LOCK, 200 SAFE, 208 WORM, 216 NOSE
224 EYES, 232 HAIR, 240 SIGN, 248 MYTH

BONECRUNCHER

GOLEMSTENCH, SCARAB, DEATHCHAMBER
HORNSLUT, BLOODSMELL, NIGHTMARE
THUNDERSTORM, CREEPYCAVE, LIQUIDATION

BRAIN BALL

LEVEL 01 - ———, LEVEL 02 - WELLDONE
LEVEL 03 - PPHAMMER, LEVEL 04 - FORTUNE
LEVEL 05 - READY, LEVEL 06 - STEADY
LEVEL 07 - NO GO, LEVEL 08 - JOYSTICK
LEVEL 09 - RUTOOFGR, LEVEL 10 - DENISE
LEVEL 11 - BIGAGNUS, LEVEL 12 - CHIPCHIP
LEVEL 13 - HATHHAT, LEVEL 14 - FRANKLIN
LEVEL 15 - PJOTRE, LEVEL 16 - HUI LUIS
LEVEL 17 - ESCAPE, LEVEL 18 - CONTROL
LEVEL 19 - SPACE, LEVEL 20 - AMIGAFUN
LEVEL 21 - LAMBADA, LEVEL 22 - ETERZUT
LEVEL 23 - LEVEL23, LEVEL 24 - BIGDREAM
LEVEL 25 - CINEMAXX, LEVEL 26 - SMARTIES
LEVEL 27 - LOGOGO, LEVEL 28 - SQUARES
LEVEL 29 - SPEEDIE, LEVEL 30 - SERPENT
LEVEL 31 - FLUPPER, LEVEL 32 - COFFEE
LEVEL 33 - DOENER, LEVEL 34 - NO COKE
LEVEL 35 - SMOKIE, LEVEL 36 - ALLSTAR
LEVEL 37 - SOFTWARE, LEVEL 38 - COMPUTER
LEVEL 39 - DISKFULL, LEVEL 40 - HARDWARE
LEVEL 41 - HOOLIGAN, LEVEL 42 - LEVEL 42
LEVEL 43 - OWLPARTY, LEVEL 44 - FREESHOT
LEVEL 45 - BIERZELT, LEVEL 46 - LAADAADI
LEVEL 47 - LAADAADA, LEVEL 48 - NOWAYMAN
LEVEL 49 - RUSHRUSH, LEVEL 50 - THE END

Christmas Lemmings 1994

FROST AREA (1 PLAYER) - FROST AREA (2 PLAYERS)
L 1...CAJRLDNBCG L 1...KAJRLDOBMJ
L 2...JRLDNCCCP L 2...JRLDOKCMS
L 3...NRLDNCADCM L 3...NRLDOKADMP
L 4...RLDNCINECF L 4...RLDOKINEMI
L 5...LDNCAJVFCE L 5...LDOKAJVFMR
L 6...DNCJVLGCH L 6...DOKJVLGMK
L 7...NCANVLDHCE L 7...OKANVLDHMH
L 8...CINVLNINCN L 8...KINVLDOIMQ
L 9...CAJRMNDJCP L 9...KAJRMDOJMS
L 10...JRLDNCCKI L 10...JRLDOKKML
L 11...NRLDNCALCF L 11...NRLDOKKML
L 12...RMDNCINMCO L 12...RMDOKINMMR
L 13...MDNCAJVNC L 13...MDOKAJVNMK
L 14...DNCJVMOCQ L 14...DOKJVMOMD
L 15...NCANVMDPCN L 15...OKANVMDPMQ
L 16...CINVMNDQCG L 16...KINVMNDQMJ

HAIL AREA (1 PLAYER) - HAIL AREA (2 PLAYERS)

L 1...CAJRLFNBDJ L 1...KAJRLFOBNM
L 2...JRLFNCCDS L 2...JRLFOKCNF
L 3...NRLFNCAADOP L 3...NRLFOKADNS
L 4...JRLFNINEDI L 4...JRLFOKINENL
L 5...JRLFNCAJFDR L 5...JRLFOKJVFNE
L 6...JRLFNJVLGDK L 6...JRLFOKJVLGN
L 7...NCANVLFHDI L 7...OKANVLFHNK

L 8...CINVLFNIDQ L 8...KINVLFOIND
L 9...CAJRMFNIDS L 9...KAJRMFOJNF
L 10...JRLFNCKDL L 10...JRLFMOKKNO
L 11...NRLFMNCALDI L 11...NRLFMOKALNL
L 12...RMFNINMDR L 12...RMFMOKINNE
L 13...JRLFNCAJVNDK L 13...JRLFMOKAJVNN
L 14...JRLFNJVMODD L 14...JRLFMOKJVMONG
L 15...NCANVMFPDQ L 15...OKANVMFPND
L 16...CINVMFNGDJ L 16...KINVMFNGNM

FLURRY AREA (1 PLAYER) - FLURRY AREA (2 PLAYERS)

L 1...CAJRLDOBEJ L 1...CAJRLDNBOO
L 2...JRLDOCCES L 2...JRLDNOCOH
L 3...NRLDOCADEP L 3...NRLDNOADOE
L 4...RLDNCINEEI L 4...RLDNOINON
L 5...LDNCAJVFER L 5...LDNCAJVFJOG
L 6...DOCLVLGEK L 6...DNOJVLGOG
L 7...OCANVLDHEH L 7...NOANVLDHOM
L 8...CINVLDOIEQ L 8...CINVLDOINOF
L 9...CAJRMDOJES L 9...CAJRMDOJH
L 10...JRLMDOCKEL L 10...JRLMDOKOKQ
L 11...NRLMDOCALDI L 11...NRLMDONALON
L 12...RMDOCINMER L 12...RMDONINMOG
L 13...MDOCJVNKEK L 13...MDONAJVNOP
L 14...DOCLVMOED L 14...DNOJVMOOI
L 15...OCANVMDPEQ L 15...NOANVMDPOF
L 16...CINVMDOGEJ L 16...ONVMDQOO

BLIZZARD AREA (1 PLAYER) - BLIZZARD AREA (2 PLAYERS)

L 1...CAJRLFOBFM L 1...CAJRLFNBP
L 2...JRLFOCCFF L 2...JRLFNOCCK
L 3...NRLFOCADFS L 3...NRLFNOCADPH
L 4...JRLFOCINEFL L 4...JRLFNOCINEP
L 5...JLFOCAJVFJE L 5...JLFOCAJVFJ
L 6...JLFOCAJVLGN L 6...JLFOCAJVLGN
L 7...OCANVLFHFK L 7...NOANVLFHPP
L 8...CINVLFOIFD L 8...CINVLFOINP
L 9...CAJRMFOJFF L 9...CAJRMFOJNF
L 10...JRLMFOCKP L 10...JRLMFOCKPD
L 11...NRLMFOCALFL L 11...NRLMFOCALPQ
L 12...RMFOCINMFE L 12...RMFOCINMPP
L 13...JLFOCAJVNFN L 13...JLFOCAJVNPN
L 14...JLFOCAJVMOF L 14...JLFOCAJVMOP
L 15...OCANVMFPFD L 15...NOANVMFPPI
L 16...CINVMFOGFM L 16...CINVMFOGPR

Basejumpers

1 ONE, 2 TWO, 3 BAT, 4 TUT, 5 END, 6 WAR
Az aljátékban:
1 SEU, 2 OLD, 3 NEW, 4 BEU, 5 BOM, 6 NAB, 7 PAC
8 HOP, 9 FLY, 10 RUN

Shadow Fighter Special Moves

Slam Dunk
Jumping B Ball: előre-le, előre, tűz
Spinning Fire Kick: le, fel, tűz
Spinning Fire B Ball: hátra-le, hátra, tűz
Electra
Electric Body: gyors tűz
Power Launch: hátra, hátra-fel, tűz
Electric Boomerang: hátra-le, hátra, tűz
Double Kick: le, fel, tűz
Spinning Jump: előre-le, előre, tűz
Soria
Spinning Round House Attack: hátra-le, hátra, tűz
Double Drob Heel Kick: hátra, hátra-fel, tűz
Yurgen
Gun Fire: hátra-le, hátra, tűz
Power Fist: előre-le, előre, tűz

Cody

Kuto Kick: előre, előre-le, tűz
Fast Punch: gyors tűz
Kuto Fireball: hátra-le, hátra, tűz

Fakir

Genie Hurricane: le, hátra-le, tűz
Mystery Fire: le, előre-le, tűz
Magic Carpet: előre-le, le, tűz

Salvador

Turning Flip Kick: előre-le, előre, tűz
Flying Kick: le, fel, tűz

Kury

Power Smash Fist: le, fel, tűz
Body Drop: le, előre-le, tűz
Spinning Fire Hand: hátra-le, le, tűz

Toni

Burning Uppercut: le, fel, tűz
Flame Kick: hátra-le, le, tűz
Masive Uppercut: előre, előre-le, tűz

Lee Chen

Firey Handspring: le, fel, tűz
Fist of Falling Sun: gyors tűz
Fire Fist: le, hátra-fel, tűz
Fury Spin: le, hátra-le, tűz
Falling Nunchaku: le, előre-le, tűz

Manx

Fire Hands: le, előre-le, tűz
Cutting Claws: előre, előre-le, tűz
Tiger Pounce Attack: előre-le, előre, tűz
Falling Angel: hátra-le, hátra, tűz

Top Knot

Fast Fire: előre, előre-le, tűz
Spinning Kick: le, hátra-le, tűz
Speed Elbow Smash: le, előre-le, tűz
Upper Cut: le, fel, tűz

Yarado

Electric Speed: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz
Spirit Power: hátra-le, hátra, tűz

Okura

Electric Sword: gyors tűz
Spinning Blade: le, előre-le, tűz
Thunder Power: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz

Toshio

Fire Ball: le, hátra-le, tűz
Speed Dragon: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz
Dragon Uppercut: le, fel, tűz
Dragon Kick: fel, hátra-le, tűz

Khome

Liquid Silver Attack: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz
Melting Body: hátra, hátra-le, le, előre-le, előre, tűz

BATTLE ISLE 2

LEVEL 01. LUNAR, LEVEL 02. LUTOF
LEVEL 03. SONIX, LEVEL 04. SOWNY
LEVEL 05. SOSOO, LEVEL 06. SONAF
LEVEL 07. RACHE, LEVEL 08. RAMPE
LEVEL 09. RANGG, LEVEL 10. FILMO
LEVEL 11. FIEST, LEVEL 12. FINXT
LEVEL 13. EBENE, LEVEL 14. EBSYL
LEVEL 15. EBONY, LEVEL 16. EBART
LEVEL 17. KARST, LEVEL 18. KANTO
LEVEL 19. KAROT, LEVEL 20. KAISR
LEVEL 21. SYBIL, LEVEL 22. SPINX
LEVEL 23. SYNOM, LEVEL 24. THE LEVELS
LEVEL 25. 24-31, LEVEL 26. DO
LEVEL 27. NOT, LEVEL 28. EXIST
LEVEL 29. IN, LEVEL 30. BATTLE
LEVEL 31. ISLE 2, LEVEL 32. DIONE
LEVEL 33. NAIAD

apróHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/765

IMAGINE II. kötet

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv második része az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal.

A 244 oldalas, gazdagon illusztrált kötet – részben színes oldalakon – megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztói ára: 1150,- Ft

Kapható még:

Imagine I. kötet

Ára: 768 Ft

Amiga felhasználók kézikönyve

Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor

Tiszaföldvár Ózsoló, Fő u. 64.

Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Folyamatosan bővülő, széleskörű programcsere Amigán! A600 (át-kapcsolható V1.3-as KickStart-tal) + tartozékokkal eladó. Valamint keresek monitort és 5.25-ös drive-ot Amigához.

Gazda Zoltán

7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó egy A1200, 3 joystick, 180 db. lemez, eredeti játékok. Egyben vagy külön is.

Tel.: 87/342-333

Számítógépek, perifériák, egerek javítása, Amiga kiegészítők!!!

HDD winchester vezérlő 8.000 Ft, HDD vezérlő RAM bővítési lehetőséggel 12.000 Ft, KickStart átkapcsolók: V1.3 – 5.200 Ft; V2.05 – 6.500 Ft, + 512 kB RAM A500-ba 6.000 Ft, Amiga 1200-be gyors winchester szerelés kábelekkal 3.600 Ft, Belső floppy drive beszerelve 9.000 Ft, EURO-SCART kábel 2.000 Ft. És más egyebek...

Bp. XII., Királyhágó u. 2. Tel.: 156-6790, 420-5331

AMIGA 500-hoz színes monitort vennék, vagy NINTENDO-ra (+ 3 kazetta) cserélnék.

Cím: Erdőkővesd, Rákóczi u. 21.
Tel.: 06-36-368-260

Kedvező áron eladó, nagyon jó állapotban lévő ATARI számítógép monitorral, lemezekkel, joystickkal, NYOMTATÓVAL. Érdeklődni a 290-54-62 telefonszámon Kis Mariannál.

ACTION REPLAY MKIII eladó 7.000 Ft-ért.

Tel.: (22)-317-936

Eladó garanciális memóriabővítő Amiga 1200-hoz, 1084S monitor. Bánhalmi Péter
Miskolc, Vologda u. 6. sz./1.
Tel.: (46)-349-210

AMIGA 1200, 170MB HD tele + 50 lemez + joy + egér eladó. Esetleg külön is!

Nagy Péter

3881 - Abaújszántó, Petőfi út 32.

AMIGA 1200-as számítógép eladó.

Tel.: (66)-361-795

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontroller eladó. Továbbá új 540 MB-os wincsi eladó!
Vámos László
1157 Bp., Zsókaúti u. 35.

Amiga 1200 + 210 MB HD + színes sztereo monitor + 2 joystick + 180 lemez eladó.

Tel.: (46)-383-357

Eladó Blizzard 1230-III 50 MHz turbókártya.

Tel.: (06-96) 242-105

Keresek: Michael Jackson-nal kapcsolatos játékot, BLITZ BASIC programot, budapesti AMIGA cse-repartnert.

Tel.: 111-62-37, kérd Edét!

Amiga 1200-as számítógép 110 lemeznyi programmal, joystick, egér és könyvek eladó. Ár: 46000Ft.

Tel.: (06-92) 363-065

Leendő AMIGÁSOK figyelem! El-cserélném A500 – CPU 020 + FPU – 50 MHz, 4 MB RAM (1C/3F), 105 MB SCSI-II HDD, 2.05 Kick, HD-s és DD-s FDD, + videodigitalizálóval rendelkező kisebbfajta erőművet 65.000 kökemény magyar forintba. Csak egyben.

Palásti Zsolt

Tel.: (79)-363-998

Amiga 1200 eladó! Turbókártya 6 MB RAM, 340 MB HDD. 110e Ft.
Mészáros Zsolt

8200 Veszprém, Lóczy L. utca 34/A

Eladó AMIGA 500 (V1.3, 1 MB), + bootselector, ChipRam-FastRam kapcsoló, színes monitor + monitorkábel, Action Replay MK3, joy, egér, egérpad + lemezek + szakirodalom.

Mátray József

7624 Pécs, Veres Péter út 14, fsz/2.

AMIGA 1200-asok figyelem! PROGRAMCSERE magastokon!

Ritzl Gábor

2600 Vác, 48-asok útja 14.

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombat 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,

Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesüljétek!"

Bélyeg
helye

Feladó:

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

1399

A GURU Lapkiadó
céges és magán
terjesztőket keres
vidéken!

Számítástechnikai és
egyéb üzletek
jelentkezését várjuk a
113-114-es
telefonszámon.

Kedvező terjesztési
feltételek!

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/7

A megfejtés: C, azaz 47 millió

A nyertesek:

Bagi Kornél, Szeged
Kovács András, Győr
Vásárhelyi István, Budapest
Németh Aliz, Várpalota II
Hoppál Felicián, Budapest
Zalai Gábor, Budapest
Körmendi Vilmos, Győr
Lapp János, Budapest
Homoki Adél, Szolnok
Illés Norbert, Komárom

Gratulálunk a nyerteseknek, a
nyereményeket a Sony postán küldi el.

Megrendelőlap

<input type="checkbox"/> GURU 1993/9-10	<input type="checkbox"/> GURU 1992/1	<input type="checkbox"/> GURU 1995/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/1	<input type="checkbox"/> GURU 1992/2	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/2	<input type="checkbox"/> GURU 1992/3	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/1	<input type="checkbox"/> GURU 1992/4	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/2	<input type="checkbox"/> GURU 1992/5	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/3	<input type="checkbox"/> GURU 1993/1	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/4	<input type="checkbox"/> GURU 1993/2	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/5	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3	<input type="checkbox"/> GURU 1993/10	<input type="checkbox"/> GURU 1993/10
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4	<input type="checkbox"/> GURU 1993/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/11
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/7	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5	<input type="checkbox"/> GURU 1993/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/12
<input type="checkbox"/> GURU 94/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6	<input type="checkbox"/> GURU 1994/1	<input type="checkbox"/> GURU 1994/1
<input type="checkbox"/> GURU 94/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7	<input type="checkbox"/> GURU 1994/2	<input type="checkbox"/> GURU 1994/2
<input type="checkbox"/> GURU 94/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8	<input type="checkbox"/> GURU 1994/3	<input type="checkbox"/> GURU 1994/3
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9	<input type="checkbox"/> GURU 1994/4	<input type="checkbox"/> GURU 1994/4
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/10	<input type="checkbox"/> GURU 1994/5	<input type="checkbox"/> GURU 1994/5
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/11	<input type="checkbox"/> GURU 1994/6	<input type="checkbox"/> GURU 1994/6
	<input type="checkbox"/> GURU 1993/12	<input type="checkbox"/> GURU 1994/7	<input type="checkbox"/> GURU 1994/7
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/1	<input type="checkbox"/> GURU 1994/8	<input type="checkbox"/> GURU 1994/8
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/2	<input type="checkbox"/> GURU 1994/9	<input type="checkbox"/> GURU 1994/9
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/3	<input type="checkbox"/> GURU 1994/10	<input type="checkbox"/> GURU 1994/10
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/4	<input type="checkbox"/> GURU 1994/11	<input type="checkbox"/> GURU 1994/11
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/5	<input type="checkbox"/> GURU 1994/12	<input type="checkbox"/> GURU 1994/12
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/6	<input type="checkbox"/> GURU 1995/1	<input type="checkbox"/> GURU 1995/1
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/7	<input type="checkbox"/> GURU 1995/2	<input type="checkbox"/> GURU 1995/2
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/8	<input type="checkbox"/> GURU 1995/3	<input type="checkbox"/> GURU 1995/3
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/9	<input type="checkbox"/> GURU 1995/4	<input type="checkbox"/> GURU 1995/4
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/10	<input type="checkbox"/> GURU 1995/5	<input type="checkbox"/> GURU 1995/5
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/11	<input type="checkbox"/> GURU 1995/6	<input type="checkbox"/> GURU 1995/6
	<input type="checkbox"/> GURU 1994/12	<input type="checkbox"/> GURU 1995/7	<input type="checkbox"/> GURU 1995/7
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/1	<input type="checkbox"/> GURU 1995/8	<input type="checkbox"/> GURU 1995/8
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/2	<input type="checkbox"/> GURU 1995/9	<input type="checkbox"/> GURU 1995/9
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/3	<input type="checkbox"/> GURU 1995/10	<input type="checkbox"/> GURU 1995/10
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/4	<input type="checkbox"/> GURU 1995/11	<input type="checkbox"/> GURU 1995/11
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/5	<input type="checkbox"/> GURU 1995/12	<input type="checkbox"/> GURU 1995/12
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/6	<input type="checkbox"/> GURU 1996/1	<input type="checkbox"/> GURU 1996/1
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/7	<input type="checkbox"/> GURU 1996/2	<input type="checkbox"/> GURU 1996/2
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/8	<input type="checkbox"/> GURU 1996/3	<input type="checkbox"/> GURU 1996/3
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/9	<input type="checkbox"/> GURU 1996/4	<input type="checkbox"/> GURU 1996/4
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/10	<input type="checkbox"/> GURU 1996/5	<input type="checkbox"/> GURU 1996/5
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/11	<input type="checkbox"/> GURU 1996/6	<input type="checkbox"/> GURU 1996/6
	<input type="checkbox"/> GURU 1995/12	<input type="checkbox"/> GURU 1996/7	<input type="checkbox"/> GURU 1996/7
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/1	<input type="checkbox"/> GURU 1996/8	<input type="checkbox"/> GURU 1996/8
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/2	<input type="checkbox"/> GURU 1996/9	<input type="checkbox"/> GURU 1996/9
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/3	<input type="checkbox"/> GURU 1996/10	<input type="checkbox"/> GURU 1996/10
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/4	<input type="checkbox"/> GURU 1996/11	<input type="checkbox"/> GURU 1996/11
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/5	<input type="checkbox"/> GURU 1996/12	<input type="checkbox"/> GURU 1996/12
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/6	<input type="checkbox"/> GURU 1997/1	<input type="checkbox"/> GURU 1997/1
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/7	<input type="checkbox"/> GURU 1997/2	<input type="checkbox"/> GURU 1997/2
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/8	<input type="checkbox"/> GURU 1997/3	<input type="checkbox"/> GURU 1997/3
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/9	<input type="checkbox"/> GURU 1997/4	<input type="checkbox"/> GURU 1997/4
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/10	<input type="checkbox"/> GURU 1997/5	<input type="checkbox"/> GURU 1997/5
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/11	<input type="checkbox"/> GURU 1997/6	<input type="checkbox"/> GURU 1997/6
	<input type="checkbox"/> GURU 1996/12	<input type="checkbox"/> GURU 1997/7	<input type="checkbox"/> GURU 1997/7
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/1	<input type="checkbox"/> GURU 1997/8	<input type="checkbox"/> GURU 1997/8
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/2	<input type="checkbox"/> GURU 1997/9	<input type="checkbox"/> GURU 1997/9
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/3	<input type="checkbox"/> GURU 1997/10	<input type="checkbox"/> GURU 1997/10
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/4	<input type="checkbox"/> GURU 1997/11	<input type="checkbox"/> GURU 1997/11
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/5	<input type="checkbox"/> GURU 1997/12	<input type="checkbox"/> GURU 1997/12
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/6	<input type="checkbox"/> GURU 1998/1	<input type="checkbox"/> GURU 1998/1
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/7	<input type="checkbox"/> GURU 1998/2	<input type="checkbox"/> GURU 1998/2
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/8	<input type="checkbox"/> GURU 1998/3	<input type="checkbox"/> GURU 1998/3
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/9	<input type="checkbox"/> GURU 1998/4	<input type="checkbox"/> GURU 1998/4
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/10	<input type="checkbox"/> GURU 1998/5	<input type="checkbox"/> GURU 1998/5
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/11	<input type="checkbox"/> GURU 1998/6	<input type="checkbox"/> GURU 1998/6
	<input type="checkbox"/> GURU 1997/12	<input type="checkbox"/> GURU 1998/7	<input type="checkbox"/> GURU 1998/7
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/1	<input type="checkbox"/> GURU 1998/8	<input type="checkbox"/> GURU 1998/8
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/2	<input type="checkbox"/> GURU 1998/9	<input type="checkbox"/> GURU 1998/9
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/3	<input type="checkbox"/> GURU 1998/10	<input type="checkbox"/> GURU 1998/10
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/4	<input type="checkbox"/> GURU 1998/11	<input type="checkbox"/> GURU 1998/11
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/5	<input type="checkbox"/> GURU 1998/12	<input type="checkbox"/> GURU 1998/12
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/6	<input type="checkbox"/> GURU 1999/1	<input type="checkbox"/> GURU 1999/1
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/7	<input type="checkbox"/> GURU 1999/2	<input type="checkbox"/> GURU 1999/2
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/8	<input type="checkbox"/> GURU 1999/3	<input type="checkbox"/> GURU 1999/3
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/9	<input type="checkbox"/> GURU 1999/4	<input type="checkbox"/> GURU 1999/4
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/10	<input type="checkbox"/> GURU 1999/5	<input type="checkbox"/> GURU 1999/5
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/11	<input type="checkbox"/> GURU 1999/6	<input type="checkbox"/> GURU 1999/6
	<input type="checkbox"/> GURU 1998/12	<input type="checkbox"/> GURU 1999/7	<input type="checkbox"/> GURU 1999/7
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/1	<input type="checkbox"/> GURU 1999/8	<input type="checkbox"/> GURU 1999/8
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/2	<input type="checkbox"/> GURU 1999/9	<input type="checkbox"/> GURU 1999/9
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/3	<input type="checkbox"/> GURU 1999/10	<input type="checkbox"/> GURU 1999/10
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/4	<input type="checkbox"/> GURU 1999/11	<input type="checkbox"/> GURU 1999/11
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/5	<input type="checkbox"/> GURU 1999/12	<input type="checkbox"/> GURU 1999/12
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/6	<input type="checkbox"/> GURU 2000/1	<input type="checkbox"/> GURU 2000/1
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/7	<input type="checkbox"/> GURU 2000/2	<input type="checkbox"/> GURU 2000/2
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/8	<input type="checkbox"/> GURU 2000/3	<input type="checkbox"/> GURU 2000/3
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/9	<input type="checkbox"/> GURU 2000/4	<input type="checkbox"/> GURU 2000/4
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/10	<input type="checkbox"/> GURU 2000/5	<input type="checkbox"/> GURU 2000/5
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/11	<input type="checkbox"/> GURU 2000/6	<input type="checkbox"/> GURU 2000/6
	<input type="checkbox"/> GURU 1999/12	<input type="checkbox"/> GURU 2000/7	<input type="checkbox"/> GURU 2000/7
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/1	<input type="checkbox"/> GURU 2000/8	<input type="checkbox"/> GURU 2000/8
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/2	<input type="checkbox"/> GURU 2000/9	<input type="checkbox"/> GURU 2000/9
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/3	<input type="checkbox"/> GURU 2000/10	<input type="checkbox"/> GURU 2000/10
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/4	<input type="checkbox"/> GURU 2000/11	<input type="checkbox"/> GURU 2000/11
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/5	<input type="checkbox"/> GURU 2000/12	<input type="checkbox"/> GURU 2000/12
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/6	<input type="checkbox"/> GURU 2001/1	<input type="checkbox"/> GURU 2001/1
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/7	<input type="checkbox"/> GURU 2001/2	<input type="checkbox"/> GURU 2001/2
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/8	<input type="checkbox"/> GURU 2001/3	<input type="checkbox"/> GURU 2001/3
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/9	<input type="checkbox"/> GURU 2001/4	<input type="checkbox"/> GURU 2001/4
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/10	<input type="checkbox"/> GURU 2001/5	<input type="checkbox"/> GURU 2001/5
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/11	<input type="checkbox"/> GURU 2001/6	<input type="checkbox"/> GURU 2001/6
	<input type="checkbox"/> GURU 2000/12	<input type="checkbox"/> GURU 2001/7	<input type="checkbox"/> GURU 2001/7
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/1	<input type="checkbox"/> GURU 2001/8	<input type="checkbox"/> GURU 2001/8
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/2	<input type="checkbox"/> GURU 2001/9	<input type="checkbox"/> GURU 2001/9
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/3	<input type="checkbox"/> GURU 2001/10	<input type="checkbox"/> GURU 2001/10
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/4	<input type="checkbox"/> GURU 2001/11	<input type="checkbox"/> GURU 2001/11
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/5	<input type="checkbox"/> GURU 2001/12	<input type="checkbox"/> GURU 2001/12
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/6	<input type="checkbox"/> GURU 2002/1	<input type="checkbox"/> GURU 2002/1
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/7	<input type="checkbox"/> GURU 2002/2	<input type="checkbox"/> GURU 2002/2
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/8	<input type="checkbox"/> GURU 2002/3	<input type="checkbox"/> GURU 2002/3
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/9	<input type="checkbox"/> GURU 2002/4	<input type="checkbox"/> GURU 2002/4
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/10	<input type="checkbox"/> GURU 2002/5	<input type="checkbox"/> GURU 2002/5
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/11	<input type="checkbox"/> GURU 2002/6	<input type="checkbox"/> GURU 2002/6
	<input type="checkbox"/> GURU 2001/12	<input type="checkbox"/> GURU 2002/7	<input type="checkbox"/> GURU 2002/7
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/1	<input type="checkbox"/> GURU 2002/8	<input type="checkbox"/> GURU 2002/8
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/2	<input type="checkbox"/> GURU 2002/9	<input type="checkbox"/> GURU 2002/9
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/3	<input type="checkbox"/> GURU 2002/10	<input type="checkbox"/> GURU 2002/10
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/4	<input type="checkbox"/> GURU 2002/11	<input type="checkbox"/> GURU 2002/11
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/5	<input type="checkbox"/> GURU 2002/12	<input type="checkbox"/> GURU 2002/12
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/6	<input type="checkbox"/> GURU 2003/1	<input type="checkbox"/> GURU 2003/1
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/7	<input type="checkbox"/> GURU 2003/2	<input type="checkbox"/> GURU 2003/2
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/8	<input type="checkbox"/> GURU 2003/3	<input type="checkbox"/> GURU 2003/3
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/9	<input type="checkbox"/> GURU 2003/4	<input type="checkbox"/> GURU 2003/4
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/10	<input type="checkbox"/> GURU 2003/5	<input type="checkbox"/> GURU 2003/5
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/11	<input type="checkbox"/> GURU 2003/6	<input type="checkbox"/> GURU 2003/6
	<input type="checkbox"/> GURU 2002/12	<input type="checkbox"/> GURU 2003/7	<input type="checkbox"/> GURU 2003/7
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/1	<input type="checkbox"/> GURU 2003/8	<input type="checkbox"/> GURU 2003/8
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/2	<input type="checkbox"/> GURU 2003/9	<input type="checkbox"/> GURU 2003/9
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/3	<input type="checkbox"/> GURU 2003/10	<input type="checkbox"/> GURU 2003/10
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/4	<input type="checkbox"/> GURU 2003/11	<input type="checkbox"/> GURU 2003/11
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/5	<input type="checkbox"/> GURU 2003/12	<input type="checkbox"/> GURU 2003/12
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/6	<input type="checkbox"/> GURU 2004/1	<input type="checkbox"/> GURU 2004/1
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/7	<input type="checkbox"/> GURU 2004/2	<input type="checkbox"/> GURU 2004/2
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/8	<input type="checkbox"/> GURU 2004/3	<input type="checkbox"/> GURU 2004/3
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/9	<input type="checkbox"/> GURU 2004/4	<input type="checkbox"/> GURU 2004/4
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/10	<input type="checkbox"/> GURU 2004/5	<input type="checkbox"/> GURU 2004/5
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/11	<input type="checkbox"/> GURU 2004/6	<input type="checkbox"/> GURU 2004/6
	<input type="checkbox"/> GURU 2003/12	<input type="checkbox"/> GURU 2004/7	<input type="checkbox"/> GURU 2004/7
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/1	<input type="checkbox"/> GURU 2004/8	<input type="checkbox"/> GURU 2004/8
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/2	<input type="checkbox"/> GURU 2004/9	<input type="checkbox"/> GURU 2004/9
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/3	<input type="checkbox"/> GURU 2004/10	<input type="checkbox"/> GURU 2004/10
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/4	<input type="checkbox"/> GURU 2004/11	<input type="checkbox"/> GURU 2004/11
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/5	<input type="checkbox"/> GURU 2004/12	<input type="checkbox"/> GURU 2004/12
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/6	<input type="checkbox"/> GURU 2005/1	<input type="checkbox"/> GURU 2005/1
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/7	<input type="checkbox"/> GURU 2005/2	<input type="checkbox"/> GURU 2005/2
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/8	<input type="checkbox"/> GURU 2005/3	<input type="checkbox"/> GURU 2005/3
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/9	<input type="checkbox"/> GURU 2005/4	<input type="checkbox"/> GURU 2005/4
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/10	<input type="checkbox"/> GURU 2005/5	<input type="checkbox"/> GURU 2005/5
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/11	<input type="checkbox"/> GURU 2005/6	<input type="checkbox"/> GURU 2005/6
	<input type="checkbox"/> GURU 2004/12	<input type="checkbox"/> GURU 2005/7	<input type="checkbox"/> GURU 2005/7
	<input type="checkbox"/> GURU 2005/1	<input type="checkbox"/> GURU 2005/8	<input type="checkbox"/> GURU 2005/8
	<input type="checkbox"/> GURU 2005/2	<input type="checkbox"/> GURU 2005/9	<input type="checkbox"/> GURU 2005/9
	<input type="checkbox"/> GURU 2005/3	<input type="checkbox"/> GURU 2005/10	<input type="checkbox"/> GURU 2005/10
	<input type="checkbox"/> GURU 2005/4		

RONA

ShapeShifter 3.1

Macintosh emulátor

A ShapeShifter nem az első Macintosh emulátor Amigára, azonban elődei – lévén kereskedelmi termékek – nem lettek annyira népszerűek. A ShapeShifter elterjedésének legfontosabb okai az általa nyújtott szolgáltatások sokoldalúságában keresendők: AGA képernyő módok 256 színig, grafikus kártyák támogatása 16 millió színig, nem szükséges MMU a használatához, csak a System 7.x 32 bites programjai működnek (a korábbi 24 bitesek nem!), HD floppy meghajtók támogatása, hard file-ok és CD-ROM-ok támogatása, soros portok átirányítása Amiga portokra, megosztott clipboard stb.



E lehetőségek kihasználásához a programon kívül mindössze egy Mac ROM lementett tartalmára van szükség (mely lementéshez segédprogramot is mellékelnek). A rendszeres használatot akadályozza az, hogy a nem regisztrált változatban a CD-ROM-ok és a SCSI egységek használata letiltott. A regisztrációhoz \$40 elküldése szükséges.

Agraconv 1.2

A Kefrens utód?

Sokáig a KefrensIFF converter számított a "programozói képkonverternek", azonban az AGA chipset megjelenése után használata csökkent, mivel nem támogatta az új grafikus módokat, ill. nem jelent meg a régihez hasonló tudású, de update-elő változat.

A szabadon terjeszthető Agraconv az azóta is megmaradt úrt igyekszik betölteni azzal, hogy széleskörű szolgáltatásokat nyújt. Lehetőség van a betöltött kép "crop"-olására, azaz lehetőség van nem az egész kép kimentésére. A mentési formátumok: RAW, BLRAW (interleaved

bitmap), RAW MASK (egy plane-es kép, mely a betöltött kép plane-jeinek OR-olásával jön létre), SPRITE 4 (4 színű sprite), SPRITE 16 (16 színű sprite), SPRITE 16 (64w) (16 színű, 64 pixel széles sprite), IFF, CHUN-KY (chunky felépítésű RAW adat). Képet betölteni az IFF formátumon kívül csak RAW módban lehet, melynél a szükséges paramétereket (pl. képernyőmód) meg kell adni.

PicBoot 2.7

Az üresség vége

A 2.0+ rendszerek bootjakor a Workbench megjelenéséig csak az üres képernyő látható. De miért is? Pedig az az idő míg végrehajtódnak a Startup-Sequence és a User-Startup parancsai éppen megfelelő lenne, hogy a gép megjelenítse mindenki kedvenc képét (pl. Intel Outside). A PicBoot segítségével IFF vagy GIF képet jeleníthetünk meg egyszerűen. Erre több segédprogram képes lenne, de a PicBoot tartalmaz számos speciális opciót is. Ilyen lehetőség, hogy megadható annak időtartama, hogy a Workbench screen megnyitása után mennyi ideig legyen még látható a kép. Lehetőség van arra is, hogy a program egy csoportból válassza ki a képet, minden indításkor véletlenszerűen. A program megjelenítéssel kapcsolatos opciók lehetővé teszik, hogy a megjelenítéskor a kép fade-elve legyen, vagy a képernyő méreténél kisebb képek közepre legyenek igazítva.

A program freeware, működéséhez OS2.04+ szükséges. A képek lehetnek XPK-val tömörítettek is, mert a program automatikusan támogatja az XPK használatát.

CBE V4.0a

Cut, Copy & Paste

A Clipboard Enhancer segítségével lehetőség van új távlatokat nyitni a clipboard használatában. Alapállapotban egyetlen adat helyezhető el a clipboardra, a következő Cut vagy Copy művelet felülírja a korábbi adatot.

A CBE használatakor azonban nem így történik. Mivel az operációs rendszer max. 256 clipboard unit használatát engedélyezi, nem feltétlenül szükséges, hogy mindig a 0. egységszámún történjenek a műveletek. A CBE az egységszámot

kat felhasználva képes megőrizni a Cut és Copy műveletek által Clipboardra helyezett adatokat. Ezen adatok közül kiválaszthatjuk, hogy a Paste funkció melyikre vonatkozzon. Az egyszerű használat érdekében a CBE ablaka megnyitható bármelyik Public screenen (a legtöbb szövegszerkesztő screenje az), de található jump funkció is, mellyel az ablak másik screenre is átvihető.

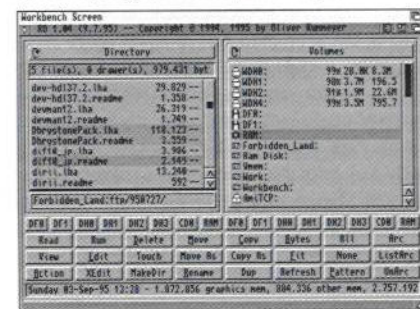


A commodityként megvalósított program shareware, a szerző \$5 és \$15 közötti összeg elküldésével érzi munkáját megbecsülve. A regisztrált változat lehetővé teszi az adatok közvetlen kimentését és betöltését a clipboardra is.

RO 1.04

Egy újabb filemanager

E MUI-ra épülő és emiatt a felhasználó által teljesen szabadon konfigurálható filemanager. A lehetősége közé tartozik a file típusok definiálhatósága, az XPK, PP és ARCHHandler támogatás, felhasználó által definiálható menük, ARexx port, középső egérgomb támogatása stb. A programhoz három nyelvű dokumentáció tartozik (angol, német, francia).



A program ún. crippled shareware, azaz teljes értékű program, csak a regisztrálásra figyelmeztető requester jelenik meg időről-időre, hogy figyelmeztessen a \$20-os regisztrációs díj kifizetésének fontosságára.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Igen, itt a második AMIGÁS programozástechnika. Joggal kérdezheted, hogy változott-e valami az előző szám óta. Nos igen, például újrakezdődött az iskola is a sok unalmas számtech órával. (Nem hiszem, hogy elmaradna az iskolaév. És azt sem, hogy szeptember előtt lejönné ez a cikk.) Ráadásul ez már kérem igen komoly év, mert készülni kell az érettségire, pl. a számtech fakultáció anyagából. De ezt azért elég csúnyán ki lehet használni, ugyanis az érettségi tételek és a cikkek szinkronba hozhatóak, ráadásul gépfüggetlen témákról szólnak. Így nem gond az, hogy egy PC-s írja az AMIGÁS programozástechnikát. A programozástechnika is sokat fog változni. Többek között azért mert én nem igazán tudok jó AMIGÁS témát találni, úgyhogy az ilyen alaptémák után valószínűleg nem sok mindent tudok majd írni, és nem hiszem, hogy az olyan elméleti problémára elméleti megoldást típusú dolog, amilyen az előző számban volt, tartósan megoldást jelentene. És persze az is hozzátartozik, hogy AMIGÁN sokkal több olyan van aki csak a játékok iránt érdeklődik mint aki programozni akar, tehát a két oldalt sem lehet a végtelenségig foglalni ilyesmivel. Gondolkoztam a folytatáson, és néhány megoldást valószínűleg megpróbálok majd elmesélni Bearnak meg JOCONak, és ők majd kiválasztják a megfelelőt. Na, de ideje belevágni a mostani témába a bináris számrendszerbe és az úgynevezett logikai műveletekbe.

Kezdjük mindjárt az alapoknál. Mindenkinek tudja, hogy az ember decimális számrendszert használ napjainkban, de a számítástechnika használja a hexadecimális, oktális, és bináris számrendszereket is. Miben különböznek ezek egymástól. A decimális számrendszer (10-es számrendszer) alapszáma a 10 és a számjegyei 0-9 ig terjednek. A bináris számrendszer alapszáma a kettes és a számjegyei a 0 és az 1. A másik két számrendszer hasonló info-i könnyen kitalálhatóak, a hexadecimális számrendszernek a 0-15 ig terjedő számjegyeknél mindenki rájött, hogy 10-15-ig a számjegyeket betűk jelölik. Elvben ezeket nagy betűvel illene írni, tehát nem 0ffffh-nak hanem 0FFFFh-nak. Így már egy-két infót tud mindenki ezekről a számokról. Ha a számjegyeket jobbról balra megszámozzuk úgy, hogy a jobb szélső a 0. a mellette álló az 1. és így tovább, akkor a következőt látjuk. Az n. számjegy (értéke legyen m) minden számrendszerben $m \cdot \text{alapszám}^n$ jelent. Így már minden fontosat tudunk a kettes számrendszerrel és úgy általában a számrendszerekről. Néhány matematikus persze erről sokkal több zűrséget tudna összehordani, és képes lenne itt most két teljes GURU-t megtölteni ezzel, de azt hiszem ennyi

most bőven elég. Igazából a bináris számrendszerrel ritkán van dolgunk, hiszen a gép nagyon ritkán ír ki bináris adatot. Csak akkor van dolgunk a bináris számrendszerrel, ha egy vagy több bit értékét akarjuk vizsgálni, de nem egy egész byte-ét. Ilyenkor sincs sok dolgunk, csak annyit kell tennünk, hogy az AND művelettel kimaszkoljuk a megfelelő biteket és 0-val összehasonlítgatunk. Mégis akkor a bináris számokra hol van szükségünk? Hát a logikai műveleteknél. Nevezzük el a 0-t hamisnak az egyest igaznak és máris megértjük hogy miről van szó. Így pl. egy Byte-on 8 logikai változót tárolhatunk, míg az egyes programozási nyelvek csak 1-et.

Na akkor térjünk át az egyes logikai műveletekre. Ezeknek két haszna van, az egyik hogy egy bonyolult feltételrendszert egyszerűbben is le tudunk írni, másrészt hogy bizonyos vezérlőrendszerek működését szimuláljuk. Persze ehhez illik ismerni a logikai műveletek igazságtáblázatait, azonosságait. Persze van olyan optimalizációs módszer ami kicsit okosabb mint kísérletezni az azonosságok megfelelő alkalmazásával, de ehhez is kell a most leírt alapvető adatokat ismerni. OK, ezeket sokan ismerik, de hasznos őket összeszedni. Következzenek hát az igazságtáblázatok.

NOT kapu

A	Ki
1	0
0	1

OR kapu

A	B	Ki
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

AND kapu

A	B	Ki
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

XOR kapu

A	B	Ki
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

[Felírható a következőképpen is
(A OR B) AND NOT(A AND B)]

Egy pár egyszerűbb műveleti azonosság:

NOT(NOT(A))	= A
A OR A	= A

A OR 0	= A
A AND A	= A
A AND 1	= A
A XOR 0	= A
A XOR A	= 0
A AND 0	= 0
A OR 1	= 1
A XOR 1	= NOT(A)
A AND B	= B AND A
A OR B	= B OR A
A XOR B	= B XOR A
NOT(A) AND NOT(B)	= NOT(A OR B)
NOT(A) OR NOT(B)	= NOT(A AND B)
(A AND B) AND C	= A AND (B AND C)
(A OR B) OR C	= A OR (B OR C)
(A XOR B) XOR C	= A XOR (B XOR C)
(A OR B) AND (B OR C)	= A OR B OR C
(A AND B) OR (B AND C)	= (A AND C) OR B
A OR NOT(A)	= 1
A AND NOT(A)	= 0
A XOR NOT(A)	= 1

Ezek az azonosságok általában eleget elég egy-egy bonyolultabb feltételrendszer optimalizálásához. Ebből egy olyan info is kihámozható ami másra használható. Itt az A XOR A=0 azonosságnak arra a funkciójára gondolok, amikor egy regisztert 0-val akarunk feltölteni, ilyenkor a legtöbb gépen gyorsabb az XOR. Hogy miért? Mert ha 0-t írunk a regiszterbe, akkor azt a 0-t meg kell címezni és be kell tölteni a memóriából ami sok művelet, míg az XOR-os megoldásnál egy egyszerű logikai műveletet végez a gép. Így a kód rövidebb és gyorsabb is lesz, egy gyakorlott programozó ugyanilyen könnyen áttekinthető. Persze ez a technika nem alkalmazható a magas szintű programozási nyelvek változóira, hiszen ott azok a memóriában lévő adatok, amiket ugyanúgy meg kell címezni.

Ha az ember elkezd egy bonyolultabb feltételrendszert egyszerűsíteni, akkor természetesen rákényszerül arra, hogy egy másik módszert is használjon. Ez a módszer sokkal gyorsabb és kényelmesebb megoldást nyújt a problémákra. Szokásomhoz híven egy példán át mutatom be a módszert, mert így lesz könnyen érthető.

A példa:

((A AND B AND C) OR (A AND D) OR (NOT(A) AND C AND D)) AND D

Rajzoljuk fel a következő táblázatot. (A táblázat mérete a változók számától függ, a lényeg, hogy a fejlécben mindig csak 1 bit változzon. Több változóra is felírom a fejléct a megoldás után.)

CD\AB 00 01 11 10
00
01
11
10

Utána minden helyre írjuk be a megfelelő értéket a következők szerint. A megfelelő bemeneti bitekhez számoljuk ki a kimeneti bitet, és azt írjuk be. Hogy lássuk, hogy miről van szó ebből is leírok néhány példalépést.

CD\AB 00 01 11 10
00 0
01
11
10

CD\AB 00 01 11 10
00 0 0 0 0
01 1 1
11 1 1
10 0 0 0 0

CD\AB 00 01 11 10
00 0 0 0 0
01 0 0 1 1
11 1 1 1 1
10 0 0 0 0

Ezen a teljesen kitöltött táblázaton keressük egymás mellett álló azonos értékű biteket, és megpróbálunk olyan feltételt találni ami a legrövidebben leírja őket. Általában az olyan csoportokat célszerű keresni amik területe a 2 valamelyik hatványa és téglalap alakúak. Ezeket lehet a legjobban leírni.

Persze ha egy egészen kis rész hiányzik a téglalapból, akkor a hiányzó részt is le lehet írni. A mostani esetben célszerűbb az 1-eseket választani, mert ha a 0-kat választjuk akkor az egészet NOT-olni kell, és enélkül sem lesz egyszerűbb a megoldás. Tehát írjuk fel az egyeseket, ezeket viszont megint kétféleképpen tudjuk felírni, egyszer két téglalap alakú rész összegeként, egyszer pedig két téglalap alakú rész különbségeként. (A matematikusok ezt más szavakkal mondanák, de a lényeg ez.) A két megoldás:

D AND NOT(NOT C AND A)

A két téglalap különbsége

D AND (C OR A)

A két téglalap összege

Na ennyit a példáról, de most néhány egyéb apróságot is le kell írnom, hogy a módszer működjön. Például a táblázatnál azt írtam, hogy a mérete a változók számától függ. A két fejléc (vízszintes és függőleges) között egyenlően oszlanak meg a változók, persze az egyik fejlécre eggyel több változó jut, ha páratlan számú változóval dolgozunk. A fejlécnek az a része ami a változók értékeit tartalmazza külön számítandó (mivel mindig csak egy bit változhat és a táblázat körkörös). Ezekből írok le néhányat.

2 változós fejléc: 00 01 11 10 (AB)

3 változós fejléc: 000 001 011 010 110 111 101 100 (ABC)

4 változós fejléc: 0000 0001 0011 0010 0110 0111 0101 0100 1100 1101 1111 1110 1010 1011 1001 1000 (ABCD)

5 változós fejléc: 00000 00001 00011 00010 00110 00111 00101 00100 01100 01101 01111 01110 01010 01011 01001 01000 11000 11001 11011 11010 11110 11111 11101 11100 10100 10101 10111 10110 10010 10011 10001 10000 (ABCDE)

A hatváltozós fejléct itt nem írom le, de elárulom, hogy ha megfigyeled hogy mikor melyik bit változik, akkor ki lehet 10 perc alatt számolni, de több mint dupla annyi helyet igényelne mint az 5 változós fejléc, valószínűleg csak néha használnánk és egy akkora táblázatot már nem könnyű kitölteni sem, és sok az egyéb probléma is, tehát nem látom értelmét annak a fejlécnek a leközlésének. OK. Ennyi helyre befért volna talán a fejléc is, de akkor a hét változóhoz írnám ezt a szöveget.

Ezzel az infok végére értem, és így a maradék helyet egyrészt egy kis előzetesnek és egy pár egyéb kis infomorzsnak szánom. Tehát az előzetes:

A következő számban egy kis kitérőt teszünk a logikai kapukból összeállítható logikai áramkörök felé, ugyanis ezeknek nagy jelentősége van több komolyabb feladatnál. Itt sajnos sokat fogunk annak szentelni, hogy a logikai áramköri jelek (Logikai kapuk áramköri jelei) nem szabványosak igazán és én legalább 3 féle jelkészletet láttam. Persze ennek és a programozásnak a kapcsolata megint bonyolult kérdés. Ugyanis sokan ezt inkább hardware kérdésnek tekintik. Persze itt az a része a dolognak, míg a feladattól elkészül a logikai áramköri rajz, az még programozás, innentől kezdve már hardware kérdés, tehát nem a mi dolgunk. Persze ehhez a részhez is érteni kell akkor, ha az ilyen hardware-be kódolt programunkat is optimalizálni akarjuk. Itt később persze nem csak kapukkal fogunk dolgozni, hanem tárolókkal, multiplexerekkel, demultiplexerekkel, számlálókkal. Tehát érdemes egy kicsit előre elgondolkodni azon, hogy mondjuk hogyan építhető fel logikai kapukból, és egy kis késleltetést biztosító áramkörből egy tároló, egy bináris összeadó, és egy számláló. Ennyit egyelőre a következő számba szánt infokról.

Az egyéb apró infomorzák közé kíváncsiok most például a másolásvédelem kérdése is. Általában az ember előbb próbál levakarni egy zavaró másolásvédelmet mint egy újat megírni, de ugyanazok az infok használhatóak mindkettőnél. Minden másolásvédelemnek az lenne a feladata, hogy a jogos felhasználó minden kellemetlenség nélkül használhassa a programot, míg az esetleges kálózások használóinak minél nehezebb legyen a dolguk. Igazából ma már csak három technika létezik, az első a kódolás, második a CD védelem, a harmadik a hardware kulcs, amit egyes géptípusokon átkevertettek egyéb nevekre. Egyes nagyobb teljesítményű gépeknél

Security Blocknak hívják. Ezt az utóbbit csak akkor érdemes használni, ha tényleg nagyon drága és bonyolult programot védünk vele, és ezt meg lehet csinálni szinte teljesen feltörhetetlenre. Néhány alapvető információ.

Ha kódot kérünk, akkor azt csak új játék indításánál tegyük, az állástöltés esetén csak akkor, ha az állásban feltöltő elterő hardware-en fut a program.

A védelemnél a kódot vagy a hardware kulcs választást ne ellenőrizzük, hanem használjuk fel a program futásához, például egy-két ugrás címének a kiszámításához. Ne egy helyen legyen az ellenőrzés és ne egyféle. Így nem egy helyen kell feltörni. A védelemnek csak egy rétege legyen azonnal látható hatása, a többi réteg pedig a program futását befolyásolja. Ez táblázatkezelőnél szándékos elszámolást, szövegszerkesztőnél hibás nyomtatást és lassulást jelenthet, játéknál teljesíthetetlen feladatok, és biztos halált jelentő csapdák beiktatását jelenti. (RPG-s példa, helytelen kódnál az ellenfelek és csapdák által okozott sebzést háromszorozzuk, a party által okozott sebzést harmadjuk. Mindjárt nem lehet teljesíteni egy-két harcot.) Persze a fontos tárgyak eltüntetése, az állás szándékos tönkretétele időnkénti szándékos lefagyás, és lassító ciklusok beiktatása egymástól független ellenőrzéssel igencsak megnehezíti a feltörést. Persze saját kódunkat és az állásokat is tömöríteni, titkosítani és CRC-vel ellenőrizni kell, ezt is több rétegben kell megcsinálni, és ezekből a rétegekből is csak egy lehet látható. Így nem lehet tudni azt, hogy mikor van feltörve a kód, és a feltöréshez kell a valódi kód és a sértetlen állapot alapján számolt ugrási cím, a sértetlen állapot, pedig a debugvédelmünk épségét is jelenti, ami akár azt is jelentheti, hogy csak hardware alapú debugger vagy egy software-ből emulált gép jelenti a működő debugert, ami pedig igencsak lassú megoldás. Ezzel elérjük azt, hogy a feltöréshez szükséges idő hosszabb legyen mint az az idő amennyi idő alatt feltörés nélkül is elértektelenedik a program, mivel a fizetőképes keresletet jelentő felhasználók már megvették vagy eldöntötték, hogy nem is veszik meg. A jogos felhasználó pedig ezek a rétegek nem igazán zavarják, mert ők csak az első ellenőrző réteget látják, ami viszont csak nagyon ritkán aktivizálódik.

De azt hiszem erről a témáról most elég ha ennyit írok, mert nagyon közel van az oldal vége. Tehát ennyi fért a mostani számba.

Varju Gergely

Nintendo Super NES

Clayfighter II	7500
Earth Worm Jim	6700
Page Master	6700

SEGA Mega Drive

Bloodshot	6000
Dino Dini Soccer	6000
Earth Worm Jim	6700
Kawasaki Superbikes	6700
NBA Jam Tournament	6700
Nigel Mansell Indy Car Racing	6000
Rise of the Robots	6000
Spiderman TV	6000
Warlock	6000
Zero Tolerance	5200

Régebbi SEGA Mega Drive, Game Gear és Game Boy kazetták 2.200 Ft-tól.

SEGA Mega Drive II + egy kazetta
16.000 Ft
Kazetta nélkül 13.500 Ft



CD-ROM

Chaos Control	8200
Daedalus Encounter (DV & EV)	9700
Iron Assault	8200
Super Karts	9700
Temptation	9700
The Lost Eden	8200
Hand of Fate	2990
Indycar Racing	2200
Beneath a Steel Sky	2200
Lands of Lore	2990
7th Guest	2200
Conspiracy	2200

PC 3,5"

Super Karts	8300
-------------	------

W.D. WARREN Ges.m.b.H.

Industriezeile 5
A - 2100 Leobendorf
Telefon: 02262/68 506
Telefax: 02262/68 515

Magyar nyelvű felvilágosítás:
06-30 463-683

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett 950 Ft

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett 600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett 400 Ft

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett 900 Ft

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett 200 Ft

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett 1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

GM/GS

HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 GS-hangszín

9 dobkészlet • 1 SFX készlet

28 hang polifón

PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

654 hangszín/70 • minőség

22 dobkészlet • 2 SFX készlet

64 hang polifón

32 part multitimbrális

2 MIDI bemenet

beépített effektek és EQ

PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 GM-hangszín

6 dobkészlet

beépített effektek

PC/MAC csatlakozási lehetőség

[RS-422/RS-232-CI-C2]

2 sztereó bemenet

MIDI • csatlakozás

 Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079

ACOMP

KÖZPONTI ÜZLET: 1135 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, TEL: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2. TEL/FAX: 156-6790
NYITVA: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, EBÉDIDŐ 12.30-13.00. SZOMBATON 9.00-13
UGYANAZT OLCSBÓBAN AZ ACOMP-TÓL!

FAXBANK: 180-8611, KOD: 1477# (HÍVVA FEL A SZÁMOT, ÉS TÖNLE ÜZENETBEN ÜSSE BE A KÓDOT. 3 ÓRÁS MARRAKSÉZ ÁRUSÍTÁST KÜLDÜNK.)



JELENTŐS ÖSSZEGET
SPÓROLHAT, HA KONFIGURÁCIÓ
VÁSÁRLÁSKOR OEM
(CSOMAGOLÁS NÉLKÜL)
SZOFTVEREK INSTALLALÁSÁT
KERÜL. GARANTÁLTAN
JOGTSÍZTA,
VÍRUSMENTES
PROGRAMOK!

SOFTWARE	
GUS CD I-III.	2.992
MS DOS 6.2	5.840
MS WINDOWS 3.1	5.360
OS 2 WARP 3 CD	9.992
NORTHON COM. 5.0	7.600
NORTHON UTIL. 8.0	16.400

WINCHESTEREK		
420MB Quantum	AT-BUS	16.200
520MB Quantum	AT-BUS	19.200
850MB Conner	AT-BUS	23.400
1000MB Fujitsu	AT-BUS	31.992
1000MB Quantum	SCSI	53.200
2200Mb Quantum	SCSI	103.200
4300Mb Conner	SCSI	145.000

NAGY DISK, NAGY ÉRTÉKTEL...

MÁGNESLEMEZEK	5.25DD	5.25HD	3.5DD	3.5HD
Noname	144	360	374	396
Polaroid	*	590	684	756
3M	680	*	*	828
FUJI	*	*	*	*
Verbatim	*	*	*	792/864
Verbatim teflon, form.	*	*	*	892

Memória elemek	
128KB DRAM	688
512KB DRAM	3.992
1 MB*9	3.992
4 MB*36 bit	15.600
8 MB*32 bit	32.400
16 MB*36 bit	54.800
32 MB*36 bit	109.992



HEWLETT PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 540 (A4 fekete, színes opció, 512KB RAM)	51.992
DeskJet 660C (A4 színes, 512KB)	84.000
LaserJet 4L (300DPI, 1MB RAM, RET, MET)	92.400
LaserJet 5P (600DPI, 2MB RAM, RET, MET)	141.600
LaserJet 5MP (600DPI, 3MB RAM, RET, MET, PS)	184.000
LaserJet 4Plus (600DPI, 2MB RAM, RET, MET)	260.000
LaserJet Color (300DPI, színes)	Hívjoni!
ScanJet IIIp (300DPI, 256 szürke)	66.400
ScanJet IIIC (400DPI, 16.8M szin)	176.000
DAT 8GB belső SCSI	120.000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1.760
DeskJet patron fekete dupla	3.992
DeskJet patron színes	4.600
LaserJet 4L-4ML toner	10.992

ARCHIVÁLÁS CD-ROM-RA
3000 Ft-tól!

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1.920
102 gombos bill. KANRICH (magyar)	2.200
Microsoft Natural billentyűzet	11.992
Microsoft OEM mouse	3.192
Mitsumi mouse + software	992
MS400 mouse + mini pad + software	992
MS700 mouse + mini pad + software	1.480
True mouse + pad + tartó	1.840
Trust mono kézi scanner (256 szürke)	7.992
Trust color kézi scanner (16.8 M szin)	19.600



COMMODORE, AMIGA, PC
SZÁMITÓGÉPEK JAVÍTÁSA,
BŐVÍTÉSE.
HARDISK VÉZELŐK,
MEMÓRIA BŐVÍTÉSEK,
KICKSTART KAPCSOLÓK,
COMMODORE ALKATRÉSZEK.
TEL: 156-6790,
VAGY 420-5331,
REGISZTRÁLUNK!

Panasonic



PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150, 9 tűs, A4	22.800
KXP-2624, 24 tűs, A3	76.720
KXP-2130, 24 tűs, A4, színes opció	29.992
Lapadagoló keskeny kocsis tip.	8.640
Lapadagoló széles kocsis tip.	24.400
Festékszalag 9 tűs tip.	1.000
Festékszalag 24 tűs tip.	1.080

FLOPPY, CD-ROM DRIVE-OK	
1.2MB FDD PANASONIC	4.992
1.44MB FDD PANASONIC	3.340
PANASONIC CD-ROM 2x sebességű, vezérlő	8.992
NEC CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	21.392
Pioneer CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	23.992
Toshiba CD-ROM 4.4x sebességű, SCSI	31.200
Teac CD-ROM 6x sebességű, AT-BUS	39.992

VIDEO KARTYÁK				
Tipus	RAM / max	BUS	True color	
Realtek	256 / 5122	ISA	-	3.200
Trident 9000C/I	512 / 512	ISA	-	4.240
Trident 8900D	0 / 1	ISA	-	2.992
Trident 9440	1 / 2	VESA	+	9.600
Cirrus Logic 5429	1 / 2	VESA	+	9.600
Spea Vega Pro	1 / 2	VESA	+	11.200
ET4000W32P	1 / 2	VESA	+	11.400
Hercules Dynamite	1 / 2	VESA	+	26.840
Spea Vega Pro	1 / 1	PCI	+	13.440
Diamond ST 32	1 / 2	PCI	+	12.680
Diamond ST 64	1 / 2	PCI	+	17.992
ATI Winboost M64	1 / 2	PCI	+	13.440

REPÜL A, REPÜL A WINDOWS...

PC-S JOYSTICKOK	
OS-113 STANDARD	1.272
OS-123 WARRIOR	1.480
OS-146 INTRUDER	2.392
OS-151 AVIATOR	3.240
OS-206 SKYMASTER	4.992
OS-201 S.WARRIOR	2.160
OS-205 INTERCEPTOR	3.840
OS-203A AVENGER	1.992
OS-209 SKYHAWK	1.568
Dexxa joy	2.160
Dexxa MaxStick	1.600
GravisGamepad	3.280

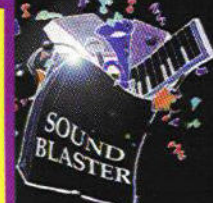
PROCESSZOROK	
486DX2-66MHz IBM / Intel	6.640 / 13.040
486DX4-100MHz AMD / Intel	13.200 / 19.400
PENTIUM 75MHz	24.000
PENTIUM 90MHz	37.200
PENTIUM 100MHz	56.400
486 processzor cooler	680
PENTIUM 60-66MHz cooler	1.200

EGYEB ÉRDEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, ISA	1.360
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G Vesa Local Bus	2.200
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, Vesa Local Bus	2.992
EIDE PCI Bus	2.480
Adaptec AHA 1542CF SCSI kit, ISA	39.200
Adaptec AHA 2825 SCSI, EIDE Vesa Local Bus	23.840
Adaptec AHA 2842 SCSI kit, Vesa Local Bus	39.192
Adaptec AHA 2940 SCSI PCI	29.992
Ethernet 16bit hálózati kártya (Novell Tested)	3.840

SONY CD ÍRÓ KIT
330.000 Ft.

2x SEBESSÉG, CADDY-S RENDSZERŰ,
ADAPTEC AHA1542 VÉZELŐVEL,
SZOFTVERREL

A FENTI TÁBLÁZATBÓL EGYSZERŰEN KIVÁLASZTHATJA
A LEGMEGFELELŐBB KOMPLETT KONFIGURÁCIÓT.
HA NEM TUD DÖNTENI, KÉRJEN TÖLKNÉ TANÁCSOT!
A MEGRENDELTE ÖSSZEÁLLÍTÁSÚ GÉPET
EGY-KÉT NAPON BELÜL
INSTALLÁLVA ADJUK ÁT ÖNNEK!



FANTASZTIKUS
PENTIUM
ÁRAK!!!

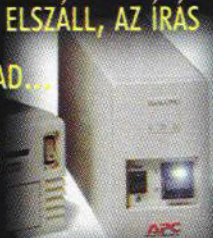
HANGKARTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAX-MODEMEK	
Right-100 aktív hangszóró (1 pár, tépégység)	2.880
Plug In-80 aktív hangszóró (1 pár, tépégység)	6.800
Sound Blaster 16MCD OEM (16bit, stereo)	10.400
Sound Blaster 16MCD ASP OEM (16bit, stereo)	15.120
Sound Blaster Wave Blaster Modul	6.200
Sound Blaster 16 Value (16bit, stereo)	12.800
Sound Blaster 16 PRO (16bit, stereo)	19.400
Sound Blaster 16 PRO CSP (16bit, stereo)	23.992
Sound Blaster 32AWE Value (16 bit, Wave, General Midi)	27.920
Sound Blaster 32AWE (16 bit, ASP, Wave, General Midi)	39.200
WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD)	5.992
WD Paradise Professional 16DSP (MultiCD, Wave table)	15.520
Gravis Ultra Sound CD3 (512Kb RAM)	14.992
Gravis Ultra Sound ACE (512Kb RAM)	15.360
Gravis Ultrasound Max (512 Kb RAM)	23.280
Active 14400bps belső Fax/modem + software	14.760
ProLink 14400bps külső Fax/modem + software	23.280

HAZÁK	
Babyház + 200W táp, LED-es	4.560
Miditorony + 200W táp, LED-es	4.992
Nagytorony + 200W táp, frekis	8.720

MONITOROK	
14" MONO VGA (800 x 600)	11.192
14" SYNC SVGA (1024*768, 0.28)	24.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR)	29.992
14" Daewoo SVGA (1024 x 768, 0.28, LR/Ni)	32.240
15" Daewoo SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR/Ni/Digital)	44.800
17" Daewoo (1280 x 1024, 0.28, LR/Ni/Digital)	91.520
20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR/Ni/Digital)	157.600
21" Daewoo (1280 x 1024, 0.28, LR/Ni/Digital)	214.400
14" monitor filter üveg	800

AZ ÁRAM ELSZÁLL, AZ ÍRÁS
MEGMARAD...

16.142
Ft.-TÓL



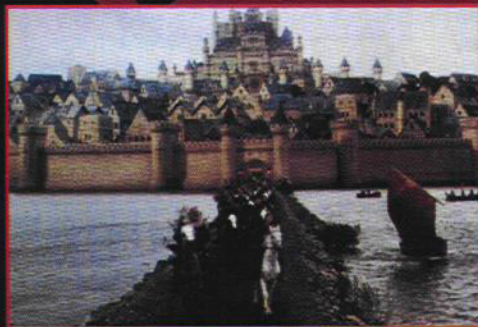
APC SZÜNETMENTES TÁPOK		
Back 250VA	18.800	Back Pro 280VA 22.240
Back 400VA	27.992	Back Pro 420VA 34.240
Back 600VA	37.992	Back Pro 650VA 47.920
Back 900VA	64.800	Back Pro 1000VA 79.360
Back 1250VA	83.600	

ÁRAINK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KÉSZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYES. VÍSZONTELADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNYT BIZTOSÍTUNK.

FILMVILÁG

ESZELŐS SZERELEM / MAD LOVE

Meglehetősen sok szerelmes történetet láttunk már azt hiszem mindannyian, ennek ellenére a téma megunhatatlannak látszik. Antonia Bird rendezésében most Matt Lelandet (Chris O'Donnell) és Casey Roberts (Drew Barrymore) viharos és mindent el-
söprő érzelmi hullámvéréseinek lehetünk tanúi. A részegítő szerelmi mámor után azonban eljő a kizokázódás pillanata...



AZ ELSŐ LOVAG / FIRST KNIGHT

A parádés alkotógárdát felvonultató film egy új arculatát mutatja az Artur-mondakörnek. Most Lancelot (Richard Gere) nézőpontjából nézhetünk körül Camelot-ban. Emellett igen-csak hangsúlyosan előkerülnek azok az érzelmi szálak, melyek Artur király (Sean Connery) le-
endő hitveséhez, Guinevrához (Julia Ormond) kötik az első, a szó legszorosabb értelmében vett lovagot. Jerry Zucker rendezésében impozáns látványt nyújtó jeleneteket csodálha-
tunk a gigászi produkcióban. A meglehetősen érzélgősre és romantikusra sikerült mű főként Richard Gere rajongótáborában számíthat si-
kerre.



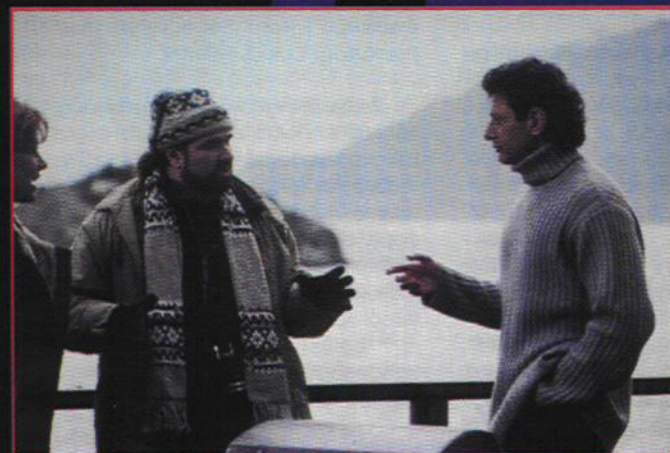
AZ UTOLSÓ ESÉLY / CRIMSON TIDE

Tony Scott rendező igazi próbatétele ez a film, mely szinte kizárólag csak egy tengeralattjáróban játszódik a tenger mélyén. Hunter másodtiszt (Denzel Washington) először szolgál a híres Ramsey parancsnok (Gene Hackman) mellett. Megle-
het ki is jönnek egymással, valahol máshol, valamikor más-
kor. Most azonban esetleges nukleáris támadást kell kivéde-
niük és a percről percre változó helyzetben egy parancs érke-
zése közben megszakad az összeköttetés a szárazföldi pa-
rancsnoksággal. A pattanásig feszülő indulatok végül is kirob-
bannak és kezdetét veszi az idegek és nézőpontok harca. E két ember vitájától és döntésé-
től függ az egész világ sorsa. Wow!



REJTEKHELY / HIDEAWAY

Jeff Goldblum neve hallatán csaknem mindenkinek beugrik A légy vagy legalább a Jurassic Park neve. Jeff hű marad alakításaihoz és most Hatch Harrison szerepében egy idegborzó pszichothrillerben tűnik fel. A hétköznapiak induló történetben egy család (apa, anya, kamaszlány) hétvégi pihenőjükön hazafelé tartva autóbalesetet szenved. A hölgyek szerencsésen túlélnek a katasztrófát, ám Hatch belehal. Végül is itt gyorsan véget érhetne a film, csak hogy Dr. Jonas Nyebert visszahozza a férfit az életbe, nem sejtve, hogy a testével előkerült valaki más is...



A halál birodalmában tett utazások alkalmával újfent előtérbe került a számítógépes grafika, amit a Sony Pictures animációs csapata valószínűleg meg. Emiatt csupán kíváncsiságból is érde-
mes megnézni a filmet.

Crimson Tide kérdések

- 1 Ki rendezte a filmet?
- 2 Mi a tengeralattjáró neve?
- 3 Milyen állata van a kapitánynak?

A helyes válaszokat 1995 október 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 10 ajándék tárgyat sorsol ki az Intercom.

Atari Oldalak

Bevezető

Először is szeretnék önkritikát gyakorolni és visszafogni a bevezető méretét, mert egy olvasónk szerint túl sok, foglalja a helyet az értékes információktól. A kritikát megfogadom, ezennel tartom hozzá magam. Ezentúl csak rövidebb bevezetők lesznek (*Hehe, kevesebbet kell írni! – Lord Chaos*).

Először olvashatjátok Memphisto híreit színes képekkel illusztrálva, majd Scintillation első remeke következik az Imagecopy-ról, amely tulajdonképpen a GEM-View-hoz hasonlítható progí. Az utolsó cikk a Falconos lemezűségeket taglalja Greg jóvoltából. Ezen sorok keretében a jelenlegi és jövőbeli Jaguar tulajdonosoknak üzeni Uhle Dániel, hogy alakuló Jag-klubjához tagokat vár. Keressétek a Csokiban az Atari klubban!

Apropó, készülöben van a COMA 9. száma, készítői továbbra is számítanak a lelkes olvasók támogatására. Küldjétek minél több stuffot, hogy minél hamarabb kézhez kaphassátok.

Mindenkinek jó szórakozást kíván Lord Chaos és bűntársai, Greg, Scintillation, Memchristo (*nem, ez sem az igazi... – Lord Chaos*).

Lord Chaos (meg a többiek...)

Hírek

1995. augusztus 24.: Végre megjelent a Jaguar CD. A CD egységhez jár még a Blue Lightning, a VidGrid (óróla majd később) és egy Tempest 2000 Audio CD. Változások a Jaguáron CD egység hozzákapcsolásával:



Startup sequence: A Jag először megnézi, hogy van-e cartridge a gépben, ha van akkor nem foglalkozik a CD-vel, hanem a cartridge-en levő játékot indítja el. Ha nincs, akkor megnézi, hogy van-e Memory Track cartridge jelen.

Végül, ha CD egységben audio CD van, akkor a Jaguar betölti a Virtual Light Machine-t a CD egységből, ellenkező esetben betölti és elindítja a CD-n található játékot.

Jag Startup Screen: Egy, az eddigieitől eltérő méretű Jaguar logo jelenik meg a képernyőn, amit egy véletlenszerű VLM effektus kísér. Ha nincs, akkor egy CD képe jelenik meg, egy villogó kérdőjellel.



A nyáron a következő játékok jelentek meg: Flashback, White Men Can't Jump, Super Burnout és FlipOut! (Ez egy logikai játék, amiről mi is most hallottunk először.)

A közeljövőben várható Jaguar játékok: Ultra Vortek, Rayman, Hover Strike (CD).



A JagCD-re készülő játékok között ott van a VidGrid, ami egy puzzle játék, multimédiásítva, azaz megspékelve olyan együttesek videoklipjeivel, mint a Van Halen, a Red Hot Chili Peppers, az Aerosmith, a Metallica, a G'n'R és a Nirvana.

Új hardware kiegészítések kerülnek piacra október elejéig. Ilyen a ProController, ami a már ismert Jaguar joystick továbbfejlesztett változata, a Team Tap – egy olyan kiegészítő, ami segítségével egyszerre négyen, egyes játékoknál pedig nyolcan is játszhatnak egy Jaguárral, és ami már kapható a White Men Can't Jump-hoz –, a Memory Track és a JagNet.

Kevésbé jó hír, hogy az egyik legígéretesebb játék, a Fight For Life a vártnál sokkal később fog megjelenni. A játék preview-a ugyanis meglehetősen rossz benyomást tett a Jaguar tulajdonosokra. A tőlük kapott levelekből pedig levonva a

konzekvenciát, az Atari megkérte a fejlesztő gárdát, hogy gondolja és kódolja újra az egész játékot.

Memphisto

Imagecopy 4

1. rész

Nem is volt olyan régen, amikor befejeződött a GEM-View-Dallas (*Jocky biztos rosszul lett a sok jamtól – Lord Chaos*), és máris itt egy másik képmanipuláló progí. A lekvárnézegető moduláris felépítésének van egy hátránya is: a sebesség. Ennek orvoslására itt az Imagecopy, de a képfeldolgozási effektek hiánya mellett számos új lehetőség is van benne, mint pl. egy komolyabb képkatalógizáló, fejlett nyomtatási lehetőségek, és az egész program átkonfigurálása. Ami meglepett, az a támogatott képformátumok behatóbb ismerete, pl. (Az) unikumszámba megy (*Azért hagyját nekünk is! – LC*) az ataris és az amigás IFF formátum egyidejű támogatása, most már köztes rajzoló-programokra nincs szükség. Nem akarom fél éven keresztül foglalni a helyet a rovatban, de adagolni kell ezt is, a la GEM-View. Akkor csapjunk máris bele a lecsóba!

A progí igénye 1 MB RAM, futtatható accessory-ként is. Ajánlatos a betöltés előtt még beállítani a felbontást, mert GEM program lévén nem képes rá. A képernyő pull-down menüjében a betöltött accessory-k mellett csak egy bejegyzést produkál, ez a menü-ablak aktivizálása (#). Tehát egy gombnyomással előtérbe lehet helyezni a menüt, ahol az összes lényeges műveletet el tudjuk végezni. Az ablak a négy pull-down menün kívül pár értékes információt is tartalmaz: szabad memória, aktuális felbontás, színnek száma, paletta nagysága (*súly, életkora... – Lord Chaos*) (Free memory, Resolution, Colors, Palette).

Ezek azért érdekesek, mert a megjelenítendő képeket a progí erre a grafikai üzemmódra fogja konvertálni (gyakran ez redukálást jelent). Megemlítenéd, hogy felismer néhány grafikuskártyát az Imagecopy, de erről később még szó lesz. Ha egy funkcióhoz több billentyű is kapcsolódik, akkor az első jelenti az aktuális menüből használhatót.

Imagecopy (ALT + I)
Information (I) – Credits, verziószám stb.

Atari Oldalak

File (ALT + F)

View (V) – kép megjelenítése és lekonvertálása az aktuális képernyőmódra. Esetlegesen a kép arányait (S.A.R.) is változtatja, hogy ne torzuljon el az eredeti képarányoktól. Emellett felajánlja azt is, hogy megfelelő kiterjesztést ad az adott formátumú képfile-nak, persze csak akkor ha a kiterjesztés nem stimmel.

Slideshow (S, W) – egy könyvtárat kell megadni, ahol a sok image lakozik. Kapunk még egy halom opciót a beállítás-hoz:

Az OK/Cancel világos, a Save a beállítást sokat menti el a konfigurációs file-ban.

Full screen (ALT + F) – a teljes képernyőn, **Window (ALT + W)** – illetve egy ablakban jelennek meg a képek.

Scale to fit (ALT + C) – a képernyő teljes kitöltése (*Lord Chaos*).

Hide mouse (ALT + H) – mice kikapcs.

Show file names (ALT + O) – a képek bal felső sarkába belerondít a file neve.

Lock slideshow (ALT + K) – a képek közti pause lehetőség ki/bekapcsolása. Ha be van kapcsolva, a következő lehetőség is él.

Unlock (ALT + N) – a requesterben tetszőleges billentyűt lenyomva felruházzhatunk a pause funkciójával.

Interval (ALT + I) – képek közti várakozás ideje másodpercben.

Slide (ALT + L) – a két nyílal választjuk ki a kezdő képet.

A slideshow-t az UNDO gomb lenyomásával szakíthatjuk meg.

Catalogue (T) – itt is meg kell adni azon képfile-ok tartózkodási helyét, amelyeket beteszünk a Lutra-albumba.

Image Size (ALT + I) – a kiskép mérete lehet 96x64, vagy 96x96.

Page Width (ALT + P) – a katalóguskép szélessége lehet 256, 384, 512, 640, 768, 896, 1024 pixel. A számokra az első számjeggyel is lehet hivatkozni.

Text height (ALT + T) – a filenév kiírásához használt betűméret 6, 8, vagy 16 pixel.

Page colour (ALT + A) – a katalóguskép háttérre fekete (Black, ALT + K), vagy fehér (White, ALT + W).

Pen colour (ALT + E) – a filenév kiírásához használt szín. Ez tulajdonképpen az ST Med-mód négy alapszíne: B&W, valamint Red (ALT + R), és Green (ALT + G).

Lowercase text (ALT + L) – csak a kisbetűk használatosak a filenév feliratoknál.

A legelső kis szövegmezőben nevet lehet adni a katalógusnak. Ha minden OK, nemsokára egy ablakon lesz az összes képfile. A katalógus továbbra is kapcsolatban marad a képekkel és tudjuk azokat manipulálni. Az ablakokra vonatkozó info-menüt a rajtuk történő jobb

click-kel kérhetjük le. A katalógus esetében ez:

Information (I, CTRL + I) – a képpel kapcsolatos infok. Filenév, fileformátum, tömörítés fajtája, felbontás DPI-ben, szélesség, magasság, színmélység, paletta, a kép mérete byte-okban, a file mérete byte-okban, tömörítés hatékonysága (Format, Compression, Resolution, Width, Height, Colors, Palette, Image size, File size, Size ratio). Az IFF file-oknál felismeri a HAM6-8 módokat, és a Deluxe Paint ST formátumot is.



Print (P, CTRL + P) – nyomtatás.

Catalogue image (ALT + C) – a katalógusképet,

Original images (ALT + O) – vagy a rajta lévő képeket akarjuk kinyomtatni.

Save (S, CTRL + S) – a mentésnél a beállított formátumban lehet elmenteni a katalógusképet, valamint a *.CAT állományt, mint egy nyilvántartóban (ez tartalmazza a hivatkozásokat).

Edit (E) – néhány egyszerűbb képművelet.

Change format (F, CTRL + F) – a fileformátum változtatása, ebbe később még részletesen belemegeg.

Format (ALT + F) – 10 fileformátumot támogat jelenleg a progí.

Compression (ALT + C) – a formátum tömörítési lehetőségei.

Resolution (ALT + R) – felbontás DPI-ben.

Interlaced (ALT + I) – csak a GIF képeknél van jelen.

Transparen (ALT + T) – csak a GIF és az IFF képeknél van jelen.

Invert (I, CTRL + N) – a kép színeinek invertálása.

H flip (H, CTRL + H) – vízszintes tükrözés.

V flip (V, CTRL + V) – függőleges tükrözés.

Rotate +90 (R, CTRL + +) – 90 fokos forgatás az óra járásával megegyező,

Rotate -90 (O, CTRL + -) – illetve ellentétes irányban.

Unflip (U, CTRL + .) – [Hmmm... – Lord Chaos].

Catalogue (C) – katalógus műveletek.

Add images (A, SH CTRL + A) – újabb képek beleillesztése a katalógusképbe.

Redraw (R, SH CTRL + W) – erre akkor lehet szükség, ha megváltoztatjuk a katalógusképet, a kisképek méretét vagy színeit, a betűk nagyságát. Ilyenkor visszajön a

katalógus létrehozásánál megismert menü.

Edit title (E, SH CTRL + E) – a katalógus nevének megváltoztatása.

Update (U, SH CTRL + U) – frissíti az adatokat a képfile-ban és a *.CAT file-ban.

Sort by name (N, SH CTRL + N) – ábécé szerint sorbarakja a kisképeket a katalógusképen.

Sort by ext. (E, SH CTRL + X) – ua., csak most a kiterjesztés ábécé sorrendjében kerülnek a nagy képre.

Save list (S, SH CTRL + B) – egy ASCII file-ban (*.LIS) listát készít a katalóguson levő képekről. Ha a főmenü View-jánál erre clickelünk, betölti az összes, listán szereplő képfile-t.

View (V)

Full screen (F, *) vagy **Windows (W, *)** – teljes képernyős vagy ablakos nézet.

Zoom in (Z, +) – kép 2-szeres nagyítása.

Zoom out (O, -) – kép 2-szeres kicsinyítése.

Zoom normal (M, .) – kép eredeti nagysága.

Double aspect (D, I) – 2-szeres X méretarány elérése.

Half aspect (H, J) – 2-szeres Y méretarány elérése.

Normal aspect (N, I) – eredeti Square Aspect Ratio (én lenni arab diak, nem beszélni madzsar nyelv - Lord Hasszan).

Window (W)

Next (N) – következő ablakra,

Previous (P) – valamint az előző ablakra váltás.

Egy kép infó-menüje a katalógusképen belül:

Information (I) – már tárgyaltuk.

View (V) – ez a funkció behívja és megjeleníti az eredeti képet.

Convert (C) – kép konvertálása, a főmenünél részletezem majd.

Print (P) – ezt is. Itt ez a két funkció csak abban különbözik, hogy már nem kell a nyomtatáshoz és a konvertáláshoz betölteni a képet.

Remove (R) – a katalógusról törli az aktuális képet.

Delete (D) – ez a jópofa pedig már a lemezről szeretné levakarni a file-t. Nem árt vigyázni!

Egy normál kép info-menüje:

Information (I, CTRL + I) – már volt szó róla párszor...

Print (P, CTRL + P) – a kép kinyomtatása, **Save (S, CTRL + S)** – valamint kimentése a beállított formátumban.

Edit (E) – képfarmátum változtatás, tükrözés és a forgatás menüje.

View (V) – itt lehet a képarányokat és a nagyítás mértékét megadni.

(folyt. köv.)

Atari Oldalak

Diskmags

Mivel az utóbbi napokban tudatosodott bennem, hogy winchesterünkön a lemezűségeket tartalmazó 'DISKMAGS' folder hossza lassan-lassan már meghaladja a 20 MB-ot, így indokoltnak éreztem egy kis cikk erejéig bemutatni közülük néhányat.

Az ataris lemezűségekből kb. tíz éves múltat tekintenek vissza, s azóta is rengeteg sikeres/sikertelen próbálkozás született szerte a világon. Pontos számukat azonban még megbecsülni is igencsak nehéz lenne...

A diskzine-ok előnyei általában a következő dolgokban rejlenek a papír kiadványokkal szemben:

- nem kerül sok költségbe az előállítása
- kicsi, mégis nagyon összetett (elfér a zsebedben is)
- interaktív és zenét is tartalmaz (igazi multimédia! - Bill Gates)
- javarészt ingyenes PD
- (...és egyetlenegy fát sem kell hozzá kivágni! - Lord Greenpeace)

A továbbiakban 4 db külföldi, 1995-ben is működő falconos újságról szeretnék említést tenni. Lássuk!

D.B.A. Magazine

Elsőként egy holland magazinnal írunk, melyet a Diskbusters Association bizarr nevű csapat hozott létre 1991 októberében. Főszerkesztője (egy kedves barátom), Sietse "Slimer" Postma így vélekedik a kezdetekről:



"Ez a történet úgy 4-5 évvel ezelőtt kezdődött. Egy svéd tag úgy döntött, hogy meglátogat minket. Mielőtt csatlakozott volna hozzánk, egy rövid életű lemezűség, az Inc. Magazine főszerkesztője volt. Szóval, egy szép napon eljött hozzánk Hollandiába, és azon a kis összejevetelen pattant ki az újság ötlete. Egy olyan kiadványt szeretnénk volna készíteni, mely különbözik a többi GEM-shell típusútól. Tehát egy saját shell-t fejlesztettünk ki, majd cikkeket írtunk. A program közben sok látványos változáson ment ke-

resztül, és hamarosan vezető ataris lemezűséggé váltunk."

Az újságot szinte az egész Atari scene támogatja Észak- és Nyugat-Európából, ezért is nagyon elterjedt pl. Németországban, Angliában, Franciaországban, Belgiumban, Svédországban, Norvégiában, Izlandon stb. Népszerűsége mindig is a magas színvonal, minőségi design és az angol nyelvű cikkek (bár előfordul néhány Dutchie-rovat is!) elegyének volt köszönhető.

Míg kilencedik ST-s kiadványuk még csak Falcon-kompatibilis volt, legutóbbi munkáik (10-12. szám) már csak Falcon-verzióúak, melyekben finom scroll, szép background fillezés, grafikai rovat, rengeteg színes kis kép, 4-5 modul zene, screen saver, print opció stb. található. Írásaik érdekesek és változatosak: hírek, soft- és hardware-ismertetők, programozás, CD és filmajánlók, tesztek, riportok, realtime-cikkek, humor és a legkülönbözőbb történetek. És persze nem elfeledkezni a mag-hoz járó software-ekről sem!

Legfrissebb, sorrendben tizenkettedik kiadványukat a brémai Fried Bits 3. parti után jelentették meg 2 db HD-s lemezen(!), Richard Karsmakers (a 39. számnál tartó ST-News főszerkesztője) és Chris Holland (a Maggie lemezűségtől) aktív közreműködésével. Csak így tovább és sok sikert Slimer!!!

Falcon Update Digital

A brit Falcon Owners Group magazinjáról van szó (nesze semmi, FOG-Mag jól! - Lord Greg), mely az Egyesült Királyság falconos felhasználóinak szolgálatára jött létre, ún. clubmagazine. Az újság főszerkesztője Richard Davey, ki javarészt az Internet-en fellelhető anyagok (FAQ stb.) felhasználásával hozza létre 2-3 havonta a szükséges mennyiséget (+ hírek, review-k, interjúk, programozás, PD listák és katalógusok), s a kiadványhoz mindig járnak különböző programok is, akárcsak a D.B.A.-nél.

A 6. számtól kezdve beszélhetünk Falcon-specifikus verzióról, legutóbbi munkájuk pedig a nyolcadik. Magát a programot HiSoft Basic-ben írják, és külső modulként használnak fel néhány Douglas Little által írt rutint a képek megjelenítéséhez, ill. zenék és animációk lejátszásához. Az egész dolog érdekessége, hogy a shell és a szövegmegjelenítő szinte minden számban gyökeresen változik, habár még sajnos így is elég szegényesnek tűnik az összehatás (design nukul!) és lassú a kezelés is!

Atari Dreammachines

Erről és az ezt követő utolsó magazinnal (német nyelvezetük miatt) nem tudok különösebben sok mindent elmondani. Az ADM tavaly jelent meg először a német és osztrák Falcon és Jaguar tulajdok számára. Tino Gietschel (Tinosoft) barátom áll a magazin élén mint lelkes főszerkesztő, s ő gondoskodik arról, hogy a cikkek legnagyobb részét kitévő játékok & demo tesztek, no meg a parti-beszámolók mindig frissek, aktuálisak és érdekfeszítők legyenek. Lemezűségük immár az 'Ausgabe Vier'-nél tart, állandóan ügyelve a hozzáteljesítésen 50-50%-os Falcon-Jaguar (álomgépek) témájú leírások arányára. Az ADM már a legelső számtól fogva egyékes stílust, design-t és technikát követ (az általában 150 oldalnyi irományban kedvünkre lapozgathatunk), meglehetősen jó fogadtatással.

Undercover

A TNB (The Naughty Bytes) német csapat követte el már ötödikben ezt a diskmag-ot. Az angol menücímek megtévesztők lehetnek annak, aki először találkozik az UCM-mel, de sajna(?) ez a mag is ékes germán nyelven szól az olvasókhöz. Nem jellemzők az egetverően hosszú textelések, viszont az Atari gépek csaknem mindegyikéről szó esik (F030/Jaguar/ST/e) a game-ek & demok terén, sok a zenei review és van GFX rovat is. Maga az egész kinézet viszont kísértetiesen hasonlít



a D.B.A. Magazine-éra, szinte kis D.B.A.-nek is lehetne nevezni...

Az újság külön érdekessége a mindenre kiterjedő, részletes toplistáiban rejlik, mint pl. a legjobb:

- demo crew
- cracker crew
- diskmag (na, vajon ki lehet az első?!)
- demo kódor
- demo grafikus
- demo muzikus stb.

Az Undercover-Mag opciói egyébként nem nyújtanak egyedi vonásokat és a Falcon DSP-jét ők is csak MOD-lejátszásra használják.

Greg / CGD ST

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

E hónapban egy újabb érdekes témával kezdünk foglalkozni. A 3.0-s rendszertől kezdve megjelent az Amiga operációs rendszerének egy újabb, meglepően jól átgondolt része: datatypes, adattípusok. Minden program fejlesztésekor gondot jelent az adatok tárolására használt fájlformátum. Ha a programom keveset ismer, akkor az a baj, mert a felhasználó állandóan jár-kálhat a konvertálóprogramok után. Ha túl sok típus akarok beépíteni, a fél életem töltő és mentő modulok írásával fog eltelni. Mi itt a megoldás? A tényleges fájlformátum és a programom által kezelt formátum közé be kell illeszteni még egy szintet. Ezt a szintet alkották meg meglepően rugalmasan a Commodore szoftverei az adattípusok bevezetésével.

Az adattípusok az intuition objektum orientált, ún. BOOPSI felületére épülnek rá, ami hazai Amiga barátok számára felvet néhány problémát. A legnagyobb gond az, hogy a Rom Kernel Manual online változatából valamilyen fatális hiba folytán ez a rész teljesen hiányzik. Emiatt a terület mindenki számára veszélyes és zűrösnek telik. Nem is találkoztam itthon sok emberrel, aki az intuition-t objektum orientált módszerekkel programozta volna. Mivel az adattípusok szintén erre épülnek, alapvető gondok akadnak itt is, ám szerencsére már bővebb dokumentáció áll rendelkezésre a 3.1-es rendszer fejlesztői készletében.

Kezdetnek álljon itt egy kis példaprogram, ami a következőt csinálja: a paraméterként megadott fájl-képként próbálja megnyitni a rendszeren található adattípusok segítségével. Ha megvan a megfelelő dekódoló program, a rutin a Workbench-en nyit egy ablakot, s oda kirajkja a dekódolt kép egy 190*190-es szelétét. Sajnos többre nem jutott se hely, se idő, de remélem azért ebből is lehet tanulni. A következő hónapban tovább csámcsogunk egy picit a most megjelent programon és megpróbálom inni pár komolyabb példát is. A jövőben valószínűleg lemondok a teljes forráslisták közléséről, s csak a lényegre szorítkozom majd. Addig is maradtam:

Prunoki, az ács

e-mail: hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu

```

;-----T
incdir include:

include lvo3.0/exec_lib.i
include lvo3.0/dos_lib.i
include lvo3.0/intuition_lib.i
include lvo3.0/datatypes_lib.i

include datatypes/datatypes.i
include datatypes/datatypesclass.i
include datatypes/pictureclass.i
include graphics/modeid.i
include dos/dosextens.i
include exec/execbase.i

;=====
s
move.l 4.w,a6
move.l a7,stack

movem.l a0/d0,-(a7)
move.l ThisTask(a6),a0
tst.l pr_CLI(a0)
beq.w shutdown

lea dosname(pc),a1
jsr _LVO01dOpenLibrary(a6)
move.l d0,dosbase
beq.w shutdown

lea intname(pc),a1
jsr _LVO01dOpenLibrary(a6)
move.l d0,intbase
beq.w shutdown

```

```

lea datname(pc),a1
jsr _LVO01dOpenLibrary(a6)
move.l d0,database
beq.w shutdown

movem.l (a7)+,a0/d0
cmp.l #1,d0
beq.w usage
lea filename(pc),a1
move.b (a0)+,(a1)+
cmp.b #*,(a0)
out
cmp.b #$0a,(a0)
dbeq d0,fn
out
clr.b (a1)

move.l database(pc),a6
move.l #filename,d0
lea newtags(pc),a0
jsr _LVOnewDTObjectA(a6)
move.l d0,object
tst.l d0
beq.w objerror
move.l d0,a0
lea asktags(pc),a2
jsr _LVOGetDTAttrsA(a6)
cmp.l #1,d0
bne.w getdterr

move.l modeid(pc),d0
move.l d0,d1
and.l #EXTRAHALFBRITE_KEY,d0
bne.w

and.l #HAM_KEY,d1
bne.s ham

move.l intbase(pc),a6
sub.l a0,a0
lea wintags(pc),a1
jsr _LVOOpenWindowTagList(a6)
move.l d0>window
beq.s winerr

move.l database(pc),a6
move.l object(pc),a0
sub.l a1,a1
sub.l a2,a2
lea settags(pc),a3
jsr _LVOSetDTAttrsA(a6)
move.l window(pc),a0
sub.l a1,a1
move.l object(pc),a2
moveq #1,d0
jsr _LVOAddDTObject(a6)
move.l object(pc),a0
move.l window(pc),a1
sub.l a2,a2
sub.l a3,a3
jsr _LVORefreshDTObjectA(a6)

move.l 4.w,a6
move.l #SIGBREAKF_CTRL_C,d0
jsr _LVOWait(a6)
bra.s shutdown

usage
move.l dosbase(pc),a6
move.l #usgmag,d1
jsr _LVOPutStr(a6)
bra.s shutdown

ham
move.l dosbase(pc),a6
move.l #ham,d1
jsr _LVOPutStr(a6)
bra.s shutdown

ehb
move.l dosbase(pc),a6
move.l #ehbmag,d1
jsr _LVOPutStr(a6)
bra.s shutdown

winerr
move.l dosbase(pc),a6
move.l #winmsg,d1
jsr _LVOPutStr(a6)
bra.s shutdown

objerror
move.l dosbase(pc),a6
move.l #objmsg,d1
jsr _LVOPutStr(a6)
bra.s shutdown

getdterr
move.l dosbase(pc),a6
move.l #getdtmsg,d1

```

```

jsr _LVOPutStr(a6)
bra.w shutdown

;=====
shutdown
tst.l database
beq.s libclose
move.l database(pc),a6
tst.l window
beq.s dispose
tst.l object
beq.s dispose
move.l window(pc),a0
move.l object(pc),a1
jsr _LVOremoveDTObject(a6)
dispose
move.l object(pc),a0
jsr _LVODisposeDTObject(a6)
intuit
tst.l intbase
beq.s libclose
move.l intbase(pc),a6
tst.l window
beq.s libclose
move.l window(pc),a0
jsr _LVOCloseWindow(a6)
libclose
move.l 4.w,a6
tst.l database
beq.s nodat
move.l database(pc),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
nodat
tst.l intbase
beq.s noint
move.l intbase(pc),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
noint
tst.l dosbase
beq.s nodos
move.l dosbase(pc),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
nodos
move.l stack(pc),a7
moveq #0,d0
rts

;=====
dosname dc.b "dos.library",0
intname dc.b "intuition.library",0
datname dc.b "datatypes.library",0
winmsg dc.b "Unable to open window...",$0a,0
objmsg dc.b "Unable to open the datatype"
object...,$0a,0
getdtmsg dc.b "Can't get information from the"
object...,$0a,0
ehbmag dc.b "Picture ModeID requires an EHB"
screen...,$0a,0
hammsg dc.b "Picture ModeID requires a HAM"
screen...,$0a,0
usgmag dc.b "A filename is required...",$0a,0

even
dc.l 0
intbase dc.l 0
database dc.l 0
object dc.l 0
window dc.l 0
stack dc.l 0

newtags dc.l DTA_GroupID,GID_PICTURE
dc.l TAG_END

asktags dc.l POTA_ModeID
dc.l 0
modeid dc.l TAG_END

wintags dc.l WA_Width,200
dc.l WA_Height,200
dc.l TAG_DONE

settags dc.l GA_Left,5
dc.l GA_Top,5
dc.l GA_Width,190
dc.l GA_Height,190
dc.l TAG_DONE

filename dcb.b 144,0

;=====
auto u\
auto zf ram:data\
auto wo ram:data\

```


ZENEMANIA

Üdv mindenkinek! Remélem minden olvasónk kiheverte a nyári pihenés fáradalmait és most a hangkeltéssel fásztja az amúgy fáradhatatlan környezetét.

Az e havi felállítás egy kicsit más lesz mint az eddigi. Nem csak a szokásos "folytatásos téma" kerül bele, hanem néhány rövidebb terjedelmű programról is írni fogok. Ennek oka az, hogy az elmúlt időben felgyülemlett anyagok, amiről írni kell, már nem férnek el a winchesteremen. Nos ennyit elöljáróban.

Blah, blah, blah...



Az előző számban kitértem a főmenü okosságait, most legyen szó a finomabb dolgokról, melyek a felső menüben találhatók.

A **Project** menüben csak néhány újdonságot találhatunk, ilyen például a **Save Timer**, mellyel időközönkénti automatikus mentést állíthatunk be.

Beállíthatjuk a mentések közötti időt (**Time Between Saves**), beállíthatjuk, hogy megjelenjen a **Save** ablak (**Open Save Window**), és aktiválhatjuk a funkciót (**Active**).

A **Last Message** funkcióval kiíratjuk a program utolsó üzenetét a képernyő fejlécére.

A többi funkció teljesen általános, olyan mint a többi programban (**New**, **Save...**).

A következő a **Display** menü, ahol a program vezérlő ablakait lehet megnyitni. Innen érhetjük el a **Main Control** és a **Sample Editor** ablakokat is, amikről már volt szó. A többi ablak most következik.

A **Tracker Editor** az első, melyet nem kell külön megnyitni, mert ez a program elindításakor már rögtön a képernyőn van. Ebben az ablakban történik a tényleges zenészerzés, ugyanis itt található a kotta (amit ha egy képzett zenész meglát, csak egy csomó betűt és számot érzékel az egészből és semmit sem ért).

A **Tracker Editor** működése teljesen megegyezik a **ProTracker**, **Quadra Composer** és egyéb tracker programok működésével, csak néhány gyakorlati különbség létezik.

Az effekt kommandok (a track utolsó három számjegye) szinte teljesen megegyeznek a **ProTracker/Quadra Composer** által használtakkal, kivéve a:

- 09: TPL tempó beállítása (11-240);
- 0E: Synth Jump - ???
- 0F: Itt több lehetőség van aszerint, hogy mi áll a 0F kommand után:
 - 01-0F: A sebesség beállítása;
 - F1: Az egyszer megszólaló hangot duplán játssza;
 - F2: Késlelteti a hang megszólalását egy fél sorral;
 - F3: Az egyszer megszólaló hangot triplán játssza;
 - F4: Késlelteti a hang megszólalását egy harmad sorral;
 - F5: Késlelteti a hang megszólalását két harmad sorral;
 - F8: Kikapcsolja az Amiga beépített filterét;
 - F9: Bekapcsolja az Amiga beépített filterét;
 - FA: Küld egy Hold Pedal On jelet a MIDI portra (csak MIDI);
 - FB: Küld egy Hold Pedal Off jelet a MIDI portra (csak MIDI);
 - FD: Az előzőleg lejátszott hang magasságát megváltoztatja az aktuális hangéra anélkül, hogy újra játszaná;
 - FE: Leállítja a lejátszást;
 - FF: Leállítja az aktuális hangcsatornán éppen hallható hangot;
- 11: Felemeli a hangmagasságot egyvel;
- 12: Leszállítja a hangmagasságot egyvel;
- 14: Protracker stílusú vibrato;
- 15: Finomhangolás beállítása (Hexadecimálisan);
- 16: A sor loopolására szolgál;

18: Levágja a hangot;

19: A hangmintát nem az elejétől kezdi, hanem X-szer 265 bájtal későbből;

1A: Felemeli a hangerőt egyvel;

1B: Leszállítja a hangerőt egyvel;

1D: Ugrás a következő pattern X. sorára;

1E: Újra játssza az aktuális sort;

1F: Note Delay and Retrigger: ???

A 15, 18, 19, 1A, 1B effektek a MIDI hangszerekkel nem csinálnak semmit.

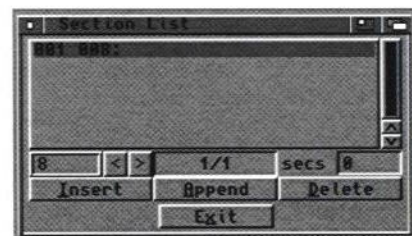
A szerkesztés menetére most nem térek ki, mert azt már többször leírtuk. Inkább nézzük az egyéb **OctaMed** funkciókat.

Az **Information Window** a következő, ami szintén már meg van nyitva a program betöltése után. Itt található a legfontosabb információk az aktuális zenéről. Rögtön a fejlécen a tempó értékét és fajtáját láthatjuk. A **BPM** (Beats per Minute) esetén a szám a percenkénti leütések számát jelenti, az **SPD** mód 11-240 értékben állapítja meg a sebességet.

Az **SG** button nyitja meg a **Song Selector Window**-t, ahol a zenéink közül

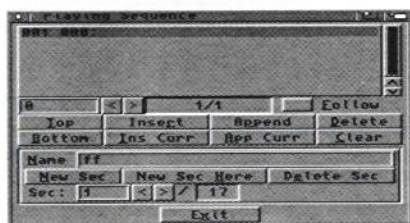


választhatunk egy listából. A listát magunk készíthetjük el az **Add New**, **Add Here**, **Delete** gombok segítségével. Ezek a zenék persze nem külön modulok, hanem úgynevezett multi module módban egy modulon belüli különböző zenék. Ilyenkor a hangszerek ugyanazok maradnak, a kimentéskor is egy fájlt kapunk, de ez a modul több elkülöníthető zenét tartalmaz. Az **SG** melletti nyílakkal is a zenék (**SubSong**) között lépkedhetünk.



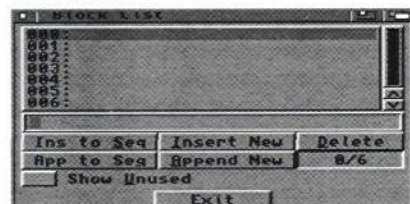
Az **SC** button a **Section List Window** megnyitására szolgál, melynek funkciója egyelőre rejtély.

Az **SQ** a **Playing Sequence Window**-t nyitja meg. Itt rakhatjuk a patterneket olyan sorrendbe, ahogy le szeretnénk játszani. A nyilakkal változtathatjuk az aktuális pozícióhoz tartozó pattern számát, a **follow gadget** kijelölése esetén a változások a lejátszás közben automatikusan azonnal aktuálissá válnak. A **Top** a lista tetejére, a **Bottom** pedig az aljára viszi a kurtort. Az **Insert** megduplázza az aktuális pozíción található sort, az **Ins Curr** pedig az aktuális pattern számát inzertál-



ja be a kurzor alá. Az **Append** a lista végén lévő sort duplázza meg, az **App Curr** pedig a lista végére rakja az aktuális pattern számát. A **Delete** törli az aktuális sort, a **Clear** pedig az egész listát. Ha több listát akarunk létrehozni, arra is van lehetőség. Az **Add New** gomb szolgál arra, hogy a listák listájának végére egy újat rakjon, az **Add Here** az aktuális pozíció elé rakja az új listát, melyek között a nyilakkal lépkedhetünk. A **Delete Sec** törli az aktuális listát. Azért pedig, hogy a listáinkat meg tudjuk egymástól különböztetni, nevezzük el őket a **Name** ablakban.

A **B** gombra klikkelve a **Block List** fog megjelenni, ahol az összes patternünk megtalálható. Itt hozhatunk létre új patterneket, vagy törölhetjük azokat (**Ins Seq**, **Add Seq**, **Ins New**, **Add New**,



Delete), és megnézhetjük a felhasználókat (**Show Unused**). Ez utóbbi azért lényeges, mert ha használjuk a 002-es pattern-t, akkor az előtte levők (000, 001) is foglalják a memóriát, pedig azokat nem is használtuk fel, ezért érdemes sorba menni.

Ha a **B** gombra a **Shift** lenyomásával együtt klikkelünk rá, akkor a **Block**

Properties ablak jelenik meg. Itt állíthatjuk be az aktuális pattern tulajdonságait. A csatornák számát (**Track**), a sorok számát (**Length**), a pattern nevét (**Name**) és a kommand lapok számát (**CMD Pages**). Ez utóbbi egy eszméletlen jó dolog, ugyanis eddig egyszerre csak egy kommand volt használható, de ha több kommand lapot kérünk, akkor ezeken egyszerre több effekt



kommand is alkalmazható. A kommand lapok között a **Shift+Tab** billentyűvel válthatunk a **Tracker Editor**ban, bár bevallom ez nekem nem sikerült.

Az információk ablakban bal oldalon alul a szabad memóriákat látjuk, mellette a státuszt, a csatornák számát és egyéb információkat. A jobb alsó sarokban található az időt mérő óra, melyet az **R** gombbal nullázhatunk le.

Ennyit mára az **OctaMedről** a jövő hónapban folytatjuk.

Most pedig ígéretemhez híven következzék pár szó néhány kisebb programról.

ModuleInfo V0.8

(leírás)

Hasznos kis segédprogram ahhoz, hogy a modulokban található hang-



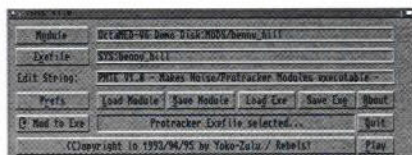
szervek helyére beírhatjuk a szerző(k) nevét, a készítés dátumát és egyéb okosságokat. A **Load** ikonnal betölthetjük a modult, a **Save** ikonnal pedig kimenthetjük azt. A hangszerveket a 32 ablakban írhatjuk át.

A program mindössze ennyit tud, de ez nagyon jól hasznosítható például a **Directory Opus**ba beintegrálva.

PMTE V1.0

(leírás)

A **PMTE** program Amiga modulokat alakít át futtatható fájljává. Ez például olyankor használható, amikor egy zenaversenyre így kéri a zenét, vagy ha



egy egyszerűen meghallgatható formában akarjuk eltárolni a zenét...

A program használata igen egyszerű. A **Module** gombbal jelölhetjük ki a zene elérési útját és nevét, az **Exefile** gombbal pedig a futtatható fájl leendő helyét és nevét adhatjuk meg. A **Prefs** menüben állíthatjuk be az alap modul (**Def. Moduledir**) és exe (**Def. Exefiledir**) könyvtárat a DMA várakozást (**DMAWait**) és a taszkprioritást (**Task priority**). A beállításokat kimenthetjük (**Save**), használhatjuk mentés nélkül (**Use**) vagy visszaállíthatjuk a default értékeket (**Def**).

A **Mod to Exe** funkció kiválasztásakor modulból csinálhatunk exét, az **Exe to Mod** esetén pedig exéből modult. A kijelölt modult a **Load Module** gombbal tudjuk betölteni, és a **Save Module** gombbal kimenteni, lejátszani pedig a **Play** gombbal lehet. A **Load Exe** gombbal lehet már átalakított modult betölteni a **Save Exe** gombbal pedig futtatható formában menteni.

Az **Edit String** mezőbe írhatunk be szöveget amit majd a futtatáskor a program kiír a zene mellett.

Röviden ennyi.

XModule V3.4

(ismertető)

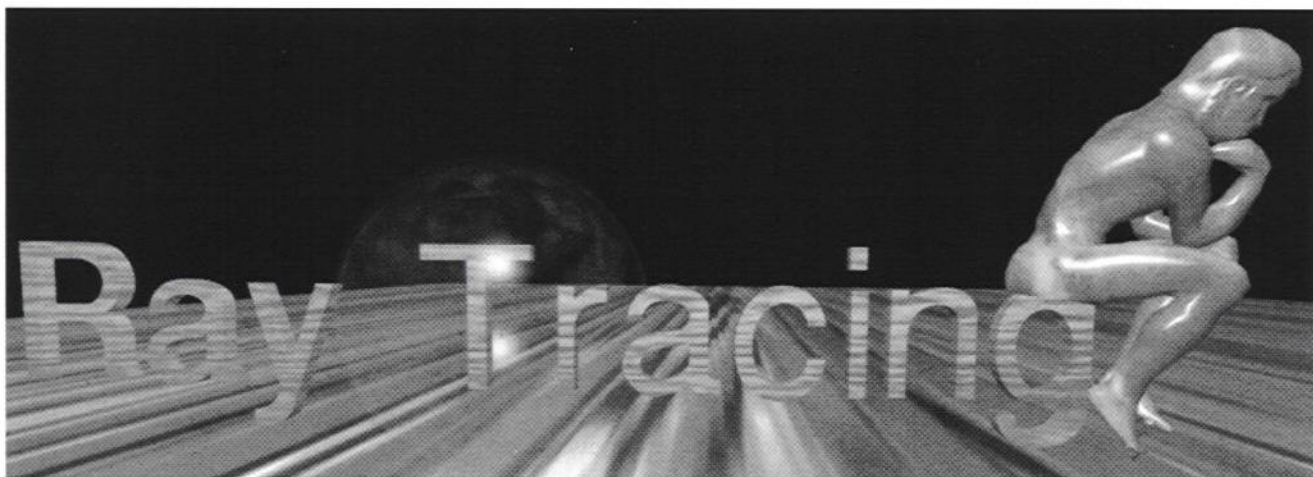
Az **XModule** programról már esett szó egy korábbi Zenemániában, most lássuk mi újat nyújt a 3.4-es verzió.

Teljes Pattern editor, **Scream Tracker** formátum támogatása, 32 csatornás **Take Tracker** töltés és mentés, több nyelv, az **OctaMed** hibák kijavítása, a default könyvtárak a preferen-
cesben menthetőek, és még egy csomó hiba ki lett javítva...

Eddig is jó volt a stuff, de most fenomenális.

Remélem mindenki talált hasznára valót ebben a két oldalban, a jövő hónapban is mindenkit várok a **Zenemánia** oldalain.

Petroff



Szervusztok pajtikáim. Vége a nyárnak, kezdődik a tanügyi szezon és jön a rossz idő. Ez mind elősegíti, hogy a jó meleg szobába behúzódva múlassuk az időt kedvenc számítógépünk mellett. Persze az igazi megszállottak nyáron sem állnak fel egy jó kis Doom mellől, mint arra csomó példát láthattunk a nagyvisnyói GURU táborban. Na de nem írok a táborról, aki nem volt ott, az úgysem tudja mit hagyott ki, aki ott volt, annak meg nem kell bemutatni. Sajnos tény, hogy a számítógép nem az emberi kapcsolatok létrejöttének barátja, a számítógéppel nap mint nap kapcsolatba kerülök egyre in-

kább leszoknak a társaságról, szükség volna minél több ilyen és hasonló rendezvényre, ahol összejöhetünk az ország minden tájáról és együtt lehetünk egy kellemes környezetben. Uff, én szólottam, a sor a Nagy Fehér Főnökön van, ők illetékesek a szervezésben. Mi legfeljebb annyit tehetünk, hogy ha rendeznek valami bulit, hát elmegyünk.

Más. Terveim szerint kissé átalakul a rovat profilja, pontosabban megszüntetem az Imagine leírkálását. Nem azért, mert a program már teljesen érdektelen, hanem mert a közelmúlt-

ban jelent meg az Imagine könyvem második kötete, amely részletesen foglalkozik a program 3.2-s változatának minden funkciójával, felesleges kétszer leírni ugyanazt. Akiük továbbra is érdekel a téma, forduljanak hozzám bizalommal, 1150 Ft-ért bárkinek elküldöm a könyvet.

Miről fog szólni akkor a rovat? Marad még az Imagine-n kívül elég stuff, ami a 3D modellezéssel és animációval foglalkozik, ezek ismertetése sem lesz érdektelen, azt hiszem.





Rögtön élre kívánczik két újdonság is, az egyik a LightWave 4.0 előzetes változatának megjelenése, amely sajnos idáig csak PC platformon elérhető. Remélem amire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent az Amigás változat is.

Én is teszteltem a programot, most megosztom veletek néhány tapasztalatomat. A kezelői felület nem sokat változott, a PC-n is majdnem úgy néz ki mint az Amigás verzió volt korábban. Lényeges újdonság a Plug-In modulok használata, ezek hasonlóak, mint az Imagine textúrái és effektjei. A Surface szerkesztő kibővült egy preview lehetőséggel ahol a beállított attribútumokat rögtön ellenőrizhetjük.

A program sebességét Amigás változat hiányában nem tudtam összevetni a korábbi verzióval, de ez a program egy DX2-66 PC-n kb. olyan gyors mint a 3.5-s LW egy Amiga 4000/40-en. Ez sajnos nem vet jó fényt az Amigákra, de ennek ellenére én megtartom a gépemet, csak éppen vettem mellé egy PC-t is. Amigán ugyanis sokkal kényelmesebb a program használata, a multitasking miatt, meg úgy egyébként is. A számoltatáshoz azonban mindenképpen megéri egy PC beszerzése.

A végleges program tudni fogja a hálózati renderinget, a ScreamerNet hálózat helyett sima PC hálózaton is képes lesz működni, hasonlóan, mint a 3D Studio.

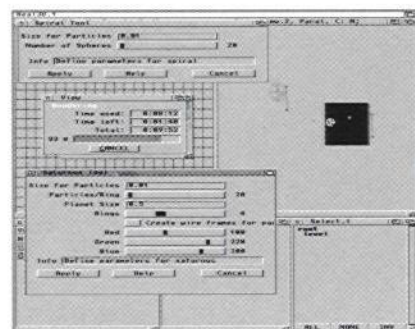
Nem is fájditom tovább Amigás társaim szívét, a programra majd visszatérünk, ha meg lesz a számunkra is jó változata.

Másik újdonság a Real 3D 3.11-es változata, amely rövid idő alatt követte a 3.0-st. Összintén szölvén én nagyon örülök ennek a program-

nak, a LW mellett még egy olyan animációs proggy, amiért a PC-sek irigylnek az Amigásokat. A Real eddig is felülmúlhatatlan volt, ezután még inkább az lett. Színvonala megközelíti a nagygépes raytracerekét, közel jár az Alias vagy a SoftImage tudásához, mindezt azok árának töredékéért, ráadásul jóval olcsóbb hardveren. Arról már igazán nem tehetnek a programozók, hogy egy Amiga vagy PC teljesítménye nincs akkora, mint egy Indigó munkádolomása, ezért a program mezei gépeken az animációhoz lassú. A legszebb számítógépes képeket amiket személyi számítógépekkel készítenek, mind a Real 3D-val készítették. A programhoz mellékeltek néhány kép, amelyekből itt is bemutatok néhányat, magáért beszél.

A program új változata jelentősen gyorsabb lett, ami még öröndetesebbé teszi a megjelenését. Szemre a kezelői felület szinte semmit nem változott, lényeges újdonság azonban, hogy rendering során használhatunk "Post Effekt"-eket, amelyek hasonlóak mint az Imagine effektjei. Jelenleg négy ilyen effekt van a programhoz mellékelve, ezek:

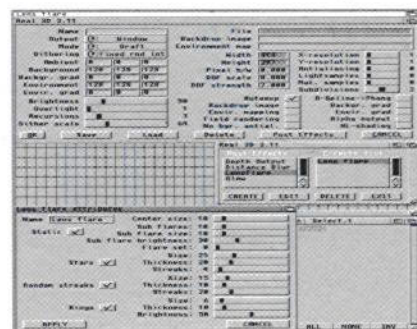
Depth Oupt - mélységélesség



Distance Blur - a távoli részletek elhomályosítása
LensFlare - kamera csillanás
Glow - fényudvar a fényforrások körül

Legtöbb lehetőséggel a LensFlare effekt rendelkezik, az általa nyújtott kép is megállja a helyét a LW lensflarejével vívott versenyben, sokkal szebb képet készít mint az Imagine, vagy a 3D Studio.

Újdonság, hogy az RPL programok GUI interfészt használhatnak, így sokkal kényelmesebb kommunikációs lehetőségeket adnak a felhasználó számára. A program egy új menüjében a Custom-ban ezek megvalósítására találunk példákat, amelyek ráadásul igen hasznos funkciókat valósítanak meg. A Custom/Modelling/Saturnus és Spiral menükkel látványos particle objecteket hozhatunk létre. Ilyen menüket és programokat mi is hozhatunk létre, a megfelelő RPL programot egyszerűen be kell tenni a program könyvtárában a GUI alkönyvtárba. A menü szerkezetét a program Startup könyvtárában lévő menus.rpl makró definiálja.



Summa-summárum, lehetne még írni a Realról párszáz oldalt, inkább most nem teszem, viszont azt megígérem, hogy ha valaki küld egy 3.5"-os floppyt, valamint egy felbélyezett válaszborítékot, elküldöm neki azt a pár száz kilobájti szöveget, amit régebben a Real 3D könyvembe szántam. Mivel azonban akkor az érdeklődés kevésnek bizonyult, hogy könyv alakban megjelentessem, letettem a tervről. A szövegfájlt, ami a Real 3D V2.45-ről szól, ez úton térítésmentesen felajánlom az érdeklődőknek.

Ennyit az áldott jó szívről, na pá.

Aurum

CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

CD³² Emulátor

Aki Amigához CD-ROM meghajtót vett, az előbb vagy utóbb kedvet fog érezni a CD³² programok futtatására. A CD³² és az Amiga 1200/4000 hardvere szinte azonos, a kis különbségeket a CD³² javára pedig egyelőre nem igen használják ki a programok.

A CD³² programok a 3.0-as rendszer alá készülnek, így emulátor nélkül is, néhány assign segítségével futtathatóak, de az audio track lejátszása, a joypad emulációja már nem ilyen egyszerű dolog.

Lássuk hogyan is használhatjuk az emulátort. Az emulátor a CacheCDFS részeként jött ki 3.0-as rendszert igényel. A CD³² tartalmaz AMIGA CDTV emulációt, de ezt sajnos a CD³² emulátor nem tudja. Az emuláció megkezdése előtt montoljuk föl a CD-Rom-ot, majd töltjük be az emulátort.

A meghajtóba helyezett program elindítására két mód van. A Boot, egy visszafordíthatatlan folyamat, ami elindítja a meghajtóban lévő CD³² programot. Innen már csak a resettel lehet kilépni. Az Initialize ezzel ellentétben csak inicializálja az emulátor részeit, de a programot nem indítja el. Az inicializálás után bármikor indítható a program a Workbenchből.

Ha a CD-s program nem futna, akkor az opciókkal el lehet játszani.

A No Fastmem opció bekapcsolásával kikapcsolhatjuk a gépünkben lévő összes fast memóriát. Ezt csak akkor kell megtenni, ha a program másként nem indul el hibátlanul, mert a fast memóriában minden sokkal gyorsabban fut, tehát a használata célszerű.

A No Instr. Cache és a No Data Cache kikapcsolják az instruction és a Data Cache-eket. Erre akkor van szükség, ha a program túl gyorsan fut.

A Vectorbase 0 opció csak akkor működik, ha Initialize módban a Workbench használatával indítjuk el a programot. Néhány program csak úgy megy, ha ezt kikapcsoljuk.

A No Volume Control akkor használatos, ha a CD-s játék zenéje audio trackról szól és az túl halk.

Az Emulate Controller bekapcsolásával az emulátor az Amiga billentyűzetén fogja emulálni a CD³² kontrollert (Joypad). A numerikus billentyűzet 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 billentyűi és a kurzor billentyűk helyettesítik a joypad irány gombjait. A numerikus billentyűzet [és / gombja a Reverse, a] és a * pedig a Forward gombot helyettesíti. Az F1 és az F6 a zöld gombot,

magyar nem szerepel a listán (ki tudja miért).

A beállításokat a felső menü Save Settings menüpontjával lehet kimenteni.

Végezetül pedig néhány beállítás néhány játékhoz:

Microcosm, Pirates Gold, D-Generation, SleepWalker, Clou, Frontier – Elite II esetén mindent ki kell kapcsolni.

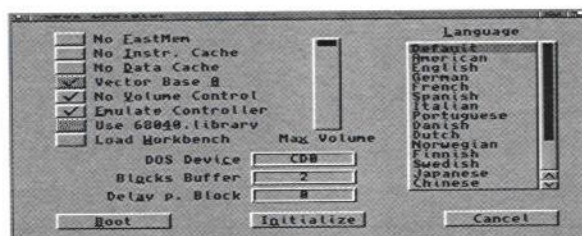
Pinball Fantasies, James Pond – Robocod esetén mindent kikapcsolni, kivéve a NoVolumeControlt.

A Diggers introja túl gyorsan fut, ezért mindent kapcsoljunk ki, kivéve a NoFastmem opciót, az majd lelassítja.

Az Oscar NoFastmem és NoDataCache opciókkal indul, illetve 68040-es gépeken pedig Workbenchből indítva Vector Base 0 is kell.

Nos ennyit bírtam összehordani a CD³² emulátorról, de CD-s téma azért maradt még a jövő hónapra is...

Petroff

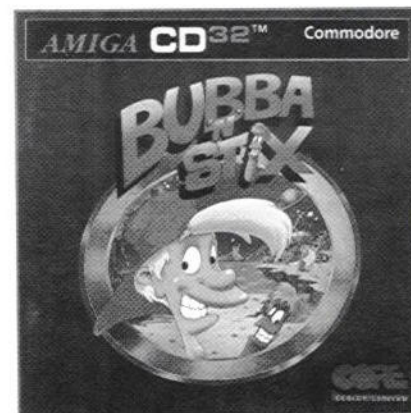


bot, az F2 és az F7 pedig a sárga gombot helyettesíti. Az F3, F8, Space, Enter és a 0 a numerikus billentyűzet a piros gombot helyettesíti. Az F4, F9 és a Del a numerikus billentyűzet a kék gombot helyettesíti. Az F5, F10 a Play/Pause gombbal ekvivalens. Néhány játék sajnos csak joypad emuláció nélkül működik.

A következő érdekesség a Block Buffer amivel a CD³² beépített Cash memóriáját növelhetjük (1 = 2048 bytes). Ha például 4-re állítjuk, az animációk sokkal finomabban kerülnek lejátszásra mint 1-nél.

A Max Volume a CD audio track maximális hangerejét állítja be.

A Language ablakban választhatjuk ki a több nyelvű játékok nyelvét. Sajnos a



NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!

Game Gear kazetták

Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek

Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



JAGUAR™

64 bites videójáték!



ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)
49.990 Ft



ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft

ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

FINALDATA

V 1.0

Kétségtelen tény, hogy a felhasználói programok közül a táblázatkezelők vannak a legrosszabb helyzetben, hiszen ezeket a programokat a mindennapi géphasználat során nem igazán alkalmazzuk. Pedig az élet nagyon sok területén nyújthatnak segítséget, gondoljunk

lehet majd változtatni az adatokon, azonban az néha igencsak nem szerencsés. Alapvetően 5 típus áll a rendelkezésünkre, melyek a következők:

Text - tetszőleges text állomány, bármilyen ASCII karakterrel

Amount - csak számokból álló, értéket jelképező mező, maximum 4 tizedesig

Calc - különböző formulákat adhatunk itt meg, melyeket a gép a lehetséges Amount rekordok felhasználásával állít

Két olyan funkció van a programban amit a leggyakrabban fogunk használni, az egyik a Sort, míg a másik a Find. A Sort funkciónál, mely a gyengébbek kedvéért rendezést jelent nagyon körültekintően jártak el a programozók. Az opció kiválasztásakor megjelenik az összes oszlop neve és a rendezést akár az összesre is kérhetjük egyszerre. Ez igen hasznos dolog, ha egyszerre több szempont szerint óhajtjuk csereberélni a rekordokat. A rendezést csökkenő vagy növekvő sorrendben is el tudja végezni a gép.

A másik említett funkció a Find, mellyel bármelyik rekordot és annak bármelyik elemét meg tudjuk találni, melyben szerepel a keresett dolog. Egyet azonban ne felejtünk el, mégpedig azt, hogy a számolt (CALC) típusú rekordokat a gép nem veszi figyelembe, így értelem-szerűen ezeket nem is találja meg. A keresést elvégezhetjük az aktuális rekordtól lefelé, illetve felfelé is. A keresés pontosí-

Date	Category	Sub-Category	Amount	Notes
10/25/89	Clothing		\$1,076.00	Jeans
10/25/89	Food		\$488.00	Monthly
10/25/89	Food		\$31.29	Fast Food
10/25/89	Food		\$125.58	Fast Food
10/25/89	Food		\$1.00	
10/25/89	Food		\$5.54	
10/25/89	Food		\$488.00	Monthly
10/25/89	Food		\$1,799.00	Monthly
10/25/89	Food		\$20.72	Chevrolet
10/25/89	Food		\$22.84	Fast Food
10/25/89	Food		\$5.00	Fast Food
10/25/89	Food		\$14.82	Fast Food
10/25/89	Food		\$41.00	
10/25/89	Food		\$1.50	
10/25/89	Food		\$1.50	
10/25/89	Food		\$4.94	Fast Food
10/25/89	Food		\$5.54	Fast Food
10/25/89	Food		\$1,447.22	

csak lemezeink, videokazettáink vagy akár CD-ink nyilvántartására. Persze akadnak ennél komolyabb feladatok is melyeket megoldhatunk velük.

A Final Data egy kicsit hasonlít a táblázatkezelő programokhoz, azonban fő feladata a már említett nyilvántartások vezetése és az ezekkel való mindenfajta bűvészkedés. A Softwood neve valószínűleg ismerősen cseng mindenkinek aki használt már ilyen jellegű programot, hiszen nem előzmény nélkül készítették el a FinalData-t. Mindenesetre hasznára vált a programnak a fejlesztő munka, minden felesleges sallang nélkül kiválóan tudja kezelni adatainkat.

A rövid eszmefuttatás után lássuk mit is kínálnak nekünk. Ha először találkozunk hasonló programmal, akkor mindenképpen ajánlatos a saját adatbázis megteremtése előtt egy kicsit megkukkantani a példa file-okat, nagy valószínűséggel mindenkinek a hasznára fog válni a tanulás.

Adatbázisaink oszlopokból és sorokból állnak. Az oszlopok jelölik minden esetben az egyes rekordok (bejegyzések) ismérveit, míg a sorok szimbolizálják a konkrét rekordokat. Új adatbázis elkészítésénél nem árt ha előtte jól megfontoljuk, hogy konkrétan milyen oszlopok kerülnek a táblázatba, mert a későbbiekben ugyan

elő. A formula megadásánál alap számítási műveleteket adhatunk meg. A formulában felhasznált Amount rekord változásakor a gép automatikusan módosítja a Calc rekord tartalmát
Date - a dátum kijelzésére szolgál. Megadhatjuk a kijelzés mélységét (kiírja e a hónap és nap nevét) és termé-

Column	Name	Type	Options
Name	Text	Text	Left
Address	Text	Text	Left
Phone	Text	Text	Left

szetesen beállíthatjuk a kijelzésre kerülő dátum formátumát is
Time - az idő kijelzésére szolgál, opcióként választhatunk a 12, illetve 24 órás kijelzés között.

Column	Name	Address	Phone
Name	Ascending	Ascending	Ascending
Address	Ascending	Ascending	Ascending
Phone	Ascending	Ascending	Ascending

Egyszerre több adatbázist is használhatunk, sőt a clipboard funkciók segítségével akár adatokat is átvihetünk egyikből a másikba.

Column	Name	Type	Options
Name	Text	Text	Left
Address	Text	Text	Left
Phone	Text	Text	Left

tására rendelkezésünkre áll még néhány opció is.

Editálásnál a sorok szélén a sorszám kijelzésénél megjelenik egy kis nyílacska, mely segít abban, hogy figyelemmel kísérjük azt, hogy melyik sorban vagyunk akkor is, ha a képernyőnél szélesebb dokumentummal dolgozunk.

Külön érdemes megemlíteni a program Preferences menüjét, ahol is kultúrálisan beállíthatunk több dolgot is, többek között a ASCII I/O mikéntjét, mely már önmagában is egy remek lehetőség.

Összességében a Final Data egy nagyon jól használható programnak bizonyult, mindenkinek ajánlhatom akinek rendezni vagy kategorizálni való adatai vannak és úgy döntött, hogy segítségül hívja Amigáját a feladathoz.

Bear™

Hírek

folytatás a 30. oldalról

A készülék előlapjának közepén elhelyezett nagyméretű, háttérvilágítással ellátott LCD kijelzőjéről rengeteg hasznos információ olvasható le, melyekhez egyébként számos segédprogramot kellene igénybe venni. Alapállapotban az SCSI egység számot jeleníti meg, ha CD lemez kerül az egységbe, akkor azonosítja, hogy CD-ROM vagy audio CD (vagy vegyesen). PhotoCD esetén kiírja, hogy hány session található már a CD-n, mert maximum 25 lehetséges. Audio CD esetén a trackek száma és a teljes időtartam kerül kijelzésre. A szokásos open/close gomb mellett play/pause, stop, skip gombok és egy repeat gomb is található. Ez utóbbival egy szám vagy az egész CD lejátszása ismételhető. Lehetőség van shuffle mód aktiválására is, melynél a számok lejátszási sorrendje véletlenszerű.



A CD-ROM funkciók hatékonyságának javítására belső 256 kB-os buffer szolgál.

A készülék ára 170 font.

Real 3D v.3

Miközben egyre többet lehet hallani a Lightwave Hollywood-i sikereiről, nem szabad megfeledkezni arról, hogy vannak más, szintén csúcskategóriás 3D-s modellező programok is Amigára. Hogy a feledés homályából kilépjenek a finn programozók által fejlesztett Real 3D-ből is újabb változat jelent meg (az Amigás változatot kívül Windows 3.1/Win32s, Windows NT és Windows 95 változatokban is).

Az új változat számos új szolgáltatást valósít meg, melyek a program minden területére kiterjednek. Számos kényelmi szolgáltatással bővült az editor: pl. az Active Camera View segítségével a kamera által látott kép a kamera object mozgása alatt update-elődik. Az effektek is bővültek: az izzás (glow) segítségével lehetőség van tűz, atmosférikus effektek, lézer sugarak szimulálására.

Az új lehetőségek sorából nem hiányozhat a lens flare effekt sem, mely a

Lightwave "kedvelt" effektjének számít. A program által készített képek minőségére a korábbi változatokban sem volt kifogás, nem úgy a renderelési sebességre. Az új változat B-spline renderelő algoritmus 2-10-szer gyorsabb a korábbi változatokénál.



Új lehetőségnek számít a Surface és a Shrink Wrapping animációs eljárás. Az előbbivel a testek és felület közötti súrlódás, az utóbbival a freeform objectek ütközése valósítható meg. De az említett lehetőségeken kívül még rengeteg újítást tartalmaz a program.

A program ára: 999 DM, az upgrade 399 DM.

Activa International GmbH
Adlerhorst 15
22459 Hamburg
Tel.: +49 40 5 55 20 65
Fax: +49 40 5 55 20 66

PNG Toolkit

A Personal Paint 6.3 volt az első kereskedelmi szoftver, mely támogatja az új formátumot. Most a készítő cég PNG (Portable Network Graphics) toolkitet jelentetett meg.

A PNG Toolkit tartalma: PNG datatype (68000 és 68020 változatban), háttérinformációk a GIF problémáról és a PNG-ről, forráskód a datatype használatához és egy AReXX script, mely megkeresi a GIF képeket és automatikusan PNG formátumra konvertálja (a Personal Paint felhasználásával). A PNG datatype legújabb (≥ 43.0) már támogatják a 24 bites formátumot is.

Bár a PNG Toolkit szabadon terjeszthető, egy bővített változatát a cég is forgalmazza CD-ROM-on (Cloanto Personal Suite CD-ROM). E CD-ROM-on teszt file-ok, a teljes PNG specifikáció, a forráskódok és a dokumentációja is megtalálható.

Cloanto Italia srl
Via G. B. Bison 24
33100 Udine
Italy

Tel.: +39 432 545902
Fax: +39 432 609051
E-mail info@cloanto.it
CompuServe 100145.15

(JOCO)



Itt a Sony

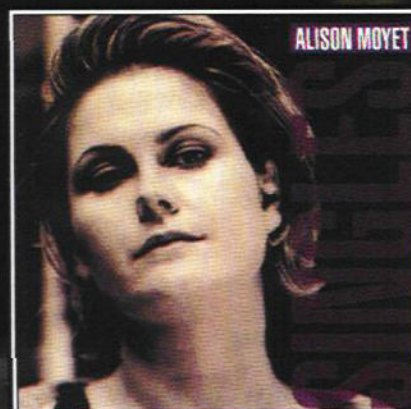
ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



BAD BOYS - MUSIC FROM THE MOTION PICTURE

MC\CD

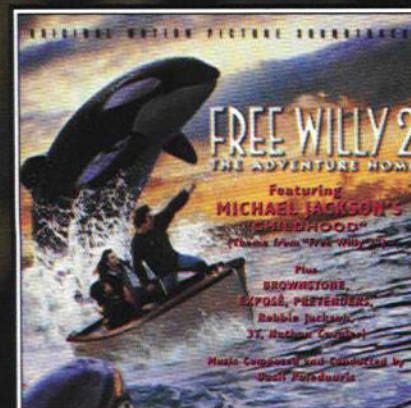
Aki már látta a Bad Boys című filmet, az tanúsíthatja, hogy milyen remek zenék voltak hallhatóak ebben az alkotásban. Ezen az albumon most szépen kigyűjtve megtalálhatók, természetesen a nagy slágerrel az elen. Ez pedig Diana King egy felénk fíckorol íródtó száma, amellyel mostanában elege sokfele lehet találkozní. De természetesen ez után jön még csak a java, további tizennégy szám plusz a bonustrack. A rap és társ műfajai körében otthonosan mozgó emberkek figyelembe ajánlanék néhány felvételt. Ismét felbukkan Ina Kamoze egy dallal a Never Find Someone Like You cíművel. Az Inner Circle Tek segítségével jatsza újra a régi slágert, amely teljesen véletlenül a Bad Boys névre hallgat. Az MN8 I've Got A Little Something For You címet viselő felvétele úgy tűnik lassan már sehonnán sem hiányozhat, pedig ennyire azért nem jó, legalábbis szerintem. Mindenesetre itt a Radio Version szerepel ebből a dalból. Külön felhívnam viszont a figyelmet a lemez tizenötödik felvételére, ez szerintem egészen tökéletesre sikeredett. Mark Mancina a film "saját" zenéjének főtemájával játszadozott el egy kicsit, és ez a kísérlete nagyszerűen sikerült, legalábbis nekem ez a kedvenc felvételem erről az albumról. Összefoglalónak pedig csak annyit mondanék, hogy a válogatások között méltó helyet foglal el ez a lemez, megeri beszerezni.



ALISON MOYET - SINGLES

MC\CD

Ha máshonnan nem is, de a Yazoo-ból minden zeneértőnek ismerősnek tűnhet a név, hisz Moyet pályája egy szakaszt ebben a duóban töltötte, nem is sikertelenül. De kezdjük nagyjából az eleje tájékán ennek a sikertörténetnek, amely egyenes következménye lett Alison Moyet nagyszerű, kifejező, izgalmas, sokoldalú hangjának. Tehát miután 16 éves korában elfelejt elmenni egy - két iskolai vizsgájára, meglép otthonról és mindenféle kisebb munkából tartja fenn magát. Énekelni már ekkor is tanult, de nincs semmi komolyabb terve vele. Ez a hozzáállása szerencsére később megváltozik, elkezd zenei tanulmányokat folytatni. Egy újsághirdetés hozza össze egy Vince Clark nevű fickóval, akiben az arra hajlamosak a szinti-pop királyának, a Depeche Mode-nak az alapítóját tisztelhetik majd később. Egyelőre viszont a Yazoo-t alapítják meg, amely forradalmian új stílusával és Alison hangjával hatalmas sikereket ér el. Két lemezük mai napig is nagyszerű hallgatnivaló: az Upstairs At Eric's és a You & Me Bath. A duó felbomlása után a szólókarrier is nagy sikereket hoz, slágerlistás dalokat. Nos, volt miből válogatni ehhez a nagyszerű lemezhez, amely szerintem kötelező darab minden (a stílust szerető) embernek. 20 szám, köztük régi Yazoo sikerek és a későbbiek közül is egy jó pár. Csak néhány cím: Only You, Nobody's Diary, All Cried Out, Invisible, Is This Love?, Solid Wood és így tovább. Nem is írok többet, inkább hallgassd meg...



FREE WILLY 2 - THE ORIGINAL SOUNDTRACK

MC\CD

Annak idején a Free Willy c. film nagy siker volt mindenféle, halas témájának köszönhetően. A film zenéje is sok elismerést aratott, ugyanis egy Michael Jackson nevű egyén jeleskedett többek között arrafelé. 1993-ban 3 MTV Video Award-ot söpört be a moziban szereplő Will You Be There c. dallal. Mi sem természetesebb, mint hogy egy ilyen nagy sikert meg kell próbálni megismételni. Így aztán elkészült a folytatás mind a moziban mind pedig a CD korongokon is. A bevált csapatot ne változtass elve alapján ismét egy Michael Jackson számmal indul a korong, a HIStory-n is szereplő Childhood c. felvétel került ide. Persze a többi szám előadói sem teljesen ismeretlenek. Vegyük például a The Pretenders-t, akik egy Bob Dylan számot adnak elő, a Forever Young-ot. Vagy pedig a 12 éves ausztrál blues gitárost, Nathan Cavaleri-t, aki egy saját szerzeményét adja elő zenekarával: első, bemutatkozó albumáról. A film eredeti zenéjét szintén egy profi komponálta és természetesen ebből is található a lemezen. Basil Poledouris-ról van szó, aki többek között a Robocop, a Free Willy I, a Blue Lagoon és a The Hunt For The Red October c. filmek zenéjét alkotta. Egyszóval ismét sikerült egy olyan albumot összehozni, amely jó zenéket tartalmaz és méltó követője az első albumnak.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

A BAD BOYS ALBUMON SZEREPEL DIANA KING SIKERSZÁMA, MI IS A CÍME?

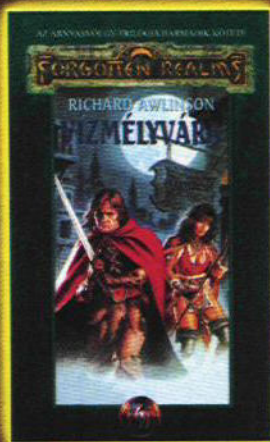
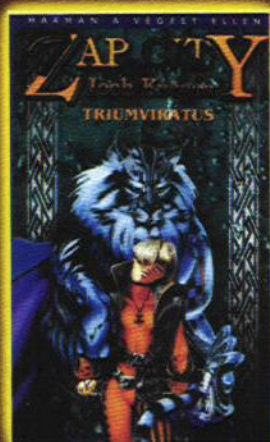
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

CÍMÜNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: OKTÓBER 5.

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

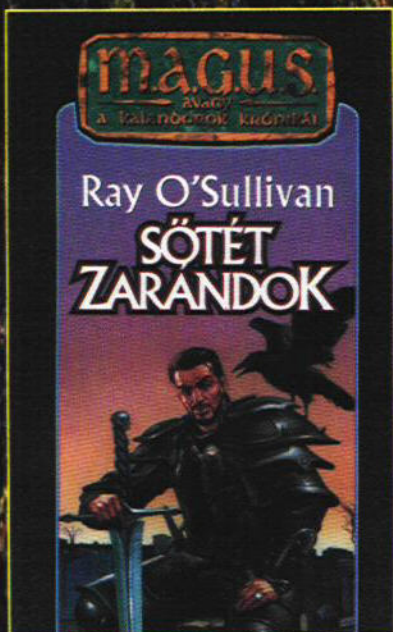
TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Kárvy és Zeneszalón 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Kárvy és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLO Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÉR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.

Külvilág



ÚJ

VALHALLA KÖNYVEK



Ray O'Sullivan – Sötét zarándok

Egy újabb fejezet Ynev történetéből. Egy legendás alak kalandjai, aki meghatározó szereppel bírt a Zászlóháborúban is. Aki járatos egy kissé Yneven, az biztos hallott már Airun al Marem-ről, a dartoniták vezetőjéről. A rend a halált isteníti az étellel szemben, tagjai közé tartozik a nekromanták legjobbjá, a nagy Ayr is. Airun kalandjainak akár egy kis részét is bemutatni, nos ez egy egészen tiszteletreméltó vállalkozás. A történetet maga a főhős meséli el és ezzel lehetővé válik, hogy az eseményeken kívül megismerjük a legendás alak gondolatait, érzéseit. Az író mesterien vezet bennünket végig az történeten, bár kisebb hibákat talán elkövet, de ezt nem is nagyon lehet észrevenni a magával ragadó könyv során. Tehát akit már rabul ejtett Ynev csodálatos világa, az ne hagyja ki ezt a történetet sem.

Larry Niven – Gyűrűvilág

Vannak olyan sci-fi klasszikusok amelyekről azt hiszi az ember, hogy már soha nem fogják idehaza lefordítani és kiadni. Ezzel így voltam én is, miután elolvastam Larry Niven Ringworld-jét, egy kölcsönkapott angol nyelvű kiadást, azzal, hogy ilyen jó sci-fit ritkán lehet olvasni. Miután angoltudásomat akkoriban még inkább angolnemtudásnak lehetett nevezni, eléggé hosszú időbe került amíg sikerült megbirkóznom vele, de megérté. Bár a Hugo, ill. Nebula díjak néha elég érdekesen vannak kiosztva, nem volt kétséges egy percig sem, hogy ez a kötet teljes mértékben megérdemelten kapta meg a kitüntetését. Egy fantasztikusan jól megírt történetről van ugyanis szó, amely egy tökéletesen kitalált világba viszi el olvasóit. A regény elején megismerkedhetünk Lous Wu-val, az egyik főhőssel, aki éppen 200. születésnapját ünnepli és megunva a partyt úgy dönt, hogy egy kicsit meghosszabbítja e nevezetes napot úgy, hogy mindig az éjfélt előtt járva körbe teleportálga a Földön, beugorva például Budapestre is. Ám az egyik fülke nem oda viszi ahová ő gondolja, hanem egy kis szobába, ahol nemsokára találkozik egy idegen intelligens faj képviselőjével, akiket ugyan ismert az emberiség, de már hosszú ideje eltávoztak az emberek által ismert úrból. Ennek a képviselőjüknek azonban nyomós oka van arra, hogy hátramaradjon. És egy kis idő múlva Louis Wu egy különleges ajánlatot kap tőle. Felajánlják, hogy vegyen részt egy olyan expedícióban, amely hatalmas jutalommal jár ugyan, de a veszélyek is a jutalom mértékével arányosak. Mivel Wu éppen unatkozik a Földön és éppen elege van embertársaiból, elfogadja az ajánlatot. Ezzel megkezdődnek a kalandjai, amelyek messze viszik az emberektől és teljesen más világba vezetnek. Remélhetőleg nem kell többet írnom, ennyi is elég volt az érdeklődés felkeltésére. Még egyszer hangsúlyoznám, hogy egy remekül megírt regényről van szó, amely méltán kapott nagyon sok elismerést.

Sat – News

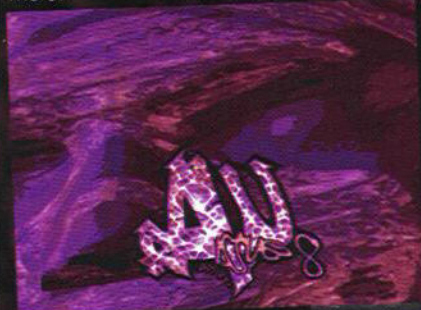
Mai témánk a DSR, ami nem tévesztendő össze a számítástechnikában pár generációval előbb használt adatrögzítő berendezésekkel. A Digital Satellite Radio CD minőségű vételt biztosít a zenék szerelmesei számára, egyelőre még egy külön beltéri egység segítségével. Azért hívnam fel a figyelmet erre, mert egyre nagyobb a fogható csatornák választéka és egyre bővülni is fog. Már most is a komolyzenétől a könnyűzene legkülönbözőbb ágaig foghatók az adások, nem is kimondottan elérhetetlen áron. Magyarországon is kaphatók már vevőberendezések és az ígéretek szerint az előfizetések is elérhetőek lesznek a nagyobb csomagokhoz.

STILLA

DEMOLÓGIA

Ahoj Dudz!

Ismét megtréfált egy nagy pardey. Az idei Assembly most ugyanazt tette velem mint annak idején a Gathering '95. Az ugyanis a nagy helyzet, hogy a kibocsátott anyag újfent egy-két nap késéssel érkezik meg a cikk leadási határidejét követően. Értelemszerűen ez egy hónap csúszást jelent. Legközelebbi számunkban azonban már feltétlenül benne lesz az évente megrendezésre kerülő nagy partyk között gálánisan a második helyen feszítő rendezvényről készült beszámoló.



RAW #8 / Virtual Dreams

Code: Dan
Graphics: Facet
Musics: Supernao

Amikor Lord Helmet magára hagyta az újságot, eléggé kilátástalan volt eme nagyserű diskmag sorsa. Szerencsére a scene felkarolta az ak-

nyolcast pedig a VD ügyködésének tudhatjuk be. Mellesleg gondolom nem kis meglepetésként érte a figyelmes olvasót, amikor meglátta fentebb, kik működtek közre teljes jogú VD tagként az elkészítésnél. Hja kerem. Válotznak az idők. A tartalomról: A scene ismeretebb egyéniségeinek Email címe minden mennyiségben. Ugyancsak ezen figurák hőbortjairól szóló, néha kínrimektől megtűzdelt, néha csipkelődő hősköltemények. És végezetül, de

nem utolsó sorban a legújabb örület: a magic WorkBench competition, avagy tedd minél varázslatosabbá a WB képernyődet az AGA lehetőségeihez méltóan.



Dansktoppen #4.5 / Passion

Code: Gargoyle
Graphics: Pixie
Musics: Slide

Mostanság szokássá vált, hogy nemcsak a játékokról, hanem a demokról, sőt újabban a lemezújságokról is adnak ki preview-ka. Ennek tudható be a négy es feles megjelenés is. A dánok chartja ez, de



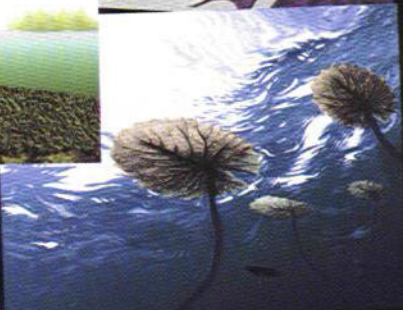
kori scenemag toplisták kizárólagos aranymedallionosát. A hetes számot az Andromeda bocsátotta útjára, a mostani

szép számmal találhatók benne angol anyanyelvű cikkek is. Sőt olyan irányú kezdeményezés is van,



amely a potenciálisan nagyobb látogatókat megismerteti egy-két mindennapi használatban előforduló dán

szóval. Bár erre aligha van szükség, ugyanis személyes tapasztalataim szerint még az utcaseprő is tud angolul felvilágosítást nyújtani. És ezt most nem viccnek szántam. A mostani béta verzióban nem teljesek még az olyan kategóriák, mint a legalkoholistább dán scenetagok, vagy mint a legidiotább dude-ok listája. Azonban azt hiszem nem kell félni, hogy a végleges verzióból ki-



maradnak majd ezek az apróságok, hiszen Zinko of Polka Brothers-hez személyes ismeretség köt, és ha valakinek, akkor neki igazán van esélye mindkét kategóriában egy komolyabb helyezés elérésére. Amellett praktikus még ez a kezdeményezés azért is, mert a chart-nak ezt a részét még akkor is ki lehet nyugodtan adni, amikor már nem lesz scene. Na jó, elég a hülyeségből.

Somewhere in Holland '95 / Spaceballs

(Code: Tycoon • Graphics: Danny • Musics: Fox)

Mikor ezen sorokat olvassátok, már minden kétséget kizáróan rendelkezem a Hollandusok évente megrendezésre kerülő, jelenleg legnagyobbban számító találkozójukon kizsört stufokkal. Az invitációban az tetszett a legjobban, hogy minden eddiginél stílusosabban van elkészítve. Praktikusán, színes digitalizált képek segítsé-

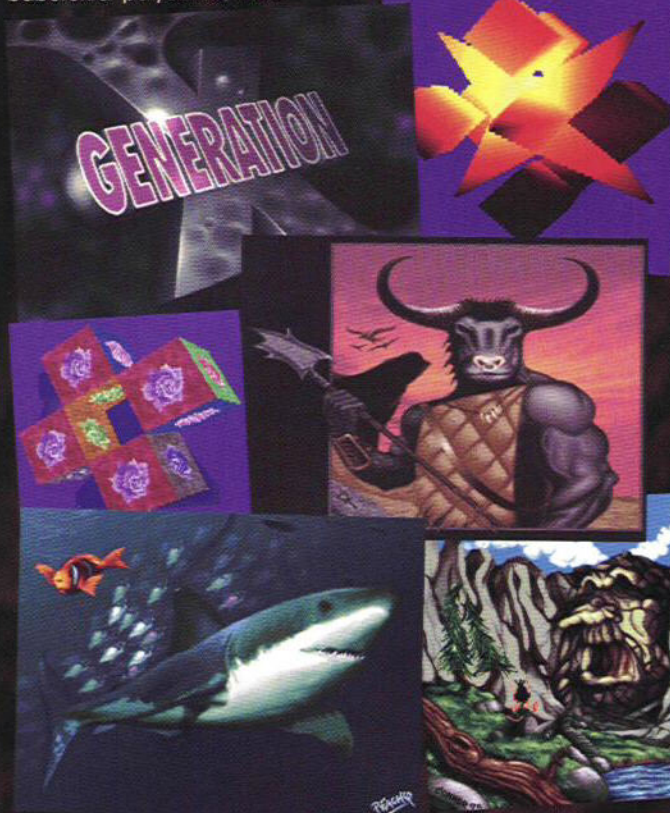
gével kaphatunk tájékoztatást a hatalmas tömörülés helyszínének legapróbb részleteiről is. Nagyon megnyerő volt számomra a pénz-nemük, és annak történelmének bemutatása, illetve kifejezetten meglepődtem azon a hatalmas ötleten, amelyet Check List néven helyeztek el a meghívóban. Ez egy olyan felsorolást tartalmaz a külföldiek számára, amely arra szolgál, hogy nehogyzéltenségből otthon hagyjanak valami nélkülözhetetlen dolgot.



Alien Inspiration / Passion
Code: Boogeyman
Graphics: Blizzard
Musics: Subject

Úgy látszik a Passion lesz az új Polka B. fejevadász. Baromira aktívak a guy-ok, és nagyobb babérokra pályáznak, mint-

mednek a srácok, mégpedig egy textúra fakocka, és abban áthatásokat képező két fémgüla által. Úgy érzem egy rutinról még feltétlenül említést kell tennem. Ez pedig öt darab fillvector box térbeli áthatásait szimulálja. Ek-



sem hagynák, hogy örökös másodikok legyenek. Ők dolgozták ki végleges formájára a Nitte effektet, amely a rastercsíkok megjelenítésének új generációja. A kezdetek kezdetén C64-en indult el az egész a horizontális rasterbarokkal. Aztán A500-on készítettek már vertikális

kor már tudtam, hogy agyilag nincs valami rendben a programozó sráccal.

Generation-X / Haujobb
Code: DRF
Graphics: Peachy
Music: Jazz

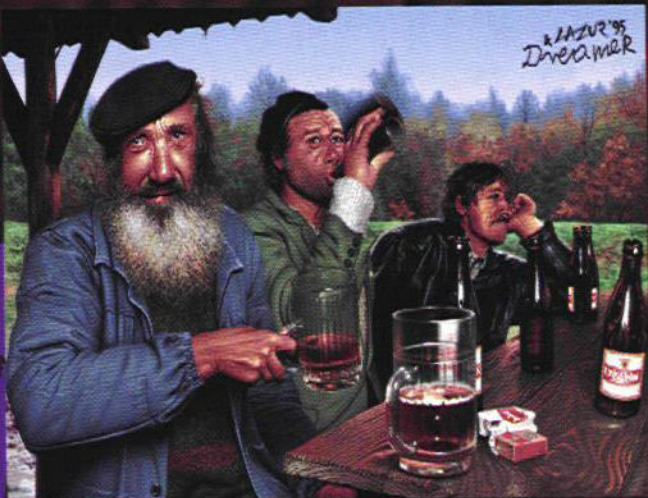
Nem volt túl szerencsés választás az új név az ex TRSI-ből formálódott crew-nak. Amikor tucatnyi új demo között fellettem az övéket, azon morfondíroztam, hogy delete, avagy quick-format parancsot ad-



változatot is, amelyet később a ferde elhelyezésű rotáló változatok váltottak fel. A dánok már nem esnek kétségbe azon, hogy rastercsíkokból álló textúrákat kell mozgatniuk a tér minden irányába. A következő pillanatban pedig már Gouraud Spacecut-ra vete-



jak-e ki a gépnek. Szerencsére pillanatnyi unalmamban vet-



tem hozzá a fáradtságot, és betöltöttem a stuffot. Valamiféle kezdőkből álló banda alkotására vártam egy halom előítélettel. Nagy érvágás volt amikor feltűnt a készítő lista, és a meglepetést nemcsak Jazz nagyszerű melódiája, és nem csak Peachy tőle jól megszokott mi-

olyan módon történő zoomrotálása, amely 3 dimenzióban történik. Voltak ugyan erre már kezdeményezések, de két frame alatt senki sem tudta véghezvinni. DRF-nek még az is sikerült, hogy az egész felszint szinuszban meghullámoztassa mindezek mellett. A guillotine-t pedig akkor éreztem zuhanni,



günni!

amikor egy fullscreen zoomrotálásra rányomta a blur effektet. Mit mondjak, lehet hogy matekból nem vágnák ki egy szigorlaton.

Rainbow / Chromance

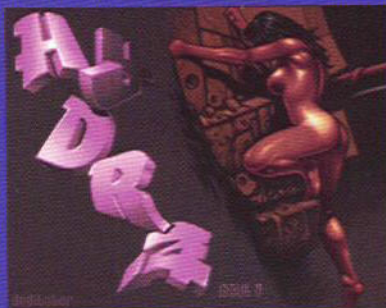
nőségű képei okozták. Itt volt még a DRF is, aki aztán végleg két vállra fektetett. Két nagyszabású rutin mindenképpen említést igényel. Az egyik egy textúra

[Köszönet illeti Lord/Absolute!-ot azon képekért, melyeket tőle kaptunk.]

Hydra #9 / Scene

(Code: Conan • Graphics: Devilstar • Musics: Marty)

Ha a legfrissebb újságról beszélhetünk, akkor ez annak számít. Ők azok, akik naphosszat nyaggatják az Escom-ot annak reményében, hogy kicsikarják a legfrissebb híreket belőlük, és ők azok, akik összeállítják azt a chart-ot, amely kizárólag a modemesek számára készül. A legjobb Board, a legsegítőkésebb sysop, a legelőzékenyebb trader, az up / download-ok havonkénti gigabyte-os mennyisége rádöbent az embert, mennyire az információ korát éljük, és mennyire nélkülözhetetlen dolog ez napjainkban. Persze véleményem szerint itt is meg kellene húzni egyeseknek a mérce-t. Mert rendben van, néha én is rámászkok az Aminet-re, de amit az itt látható élőbeli tagok napi 8-10 órán keresztül csinálnak, az már szerintem korántsem egészséges.



TOPLISTA

TOP 10

Galaga Deluxe
Pizza Tycoon
Dune II
Pinball Illusions
High Seas Trader
Settlers
Sim City 2000
Colonization
Sensible Golf
Valhalla II

Casper
Vírus
Mindörökké Batman
Bad Boys
Die Hard III – Az élet...
Az utolsó cserkész
Ace Ventura
Forrest Gump
Elemi ösztön
A bárányok hallgatnak

Galaga Deluxe
Banshee
Settlers
Project-X
Arcade Pool
Syndicate
Disposable Hero
Chaos Engine
Pinball Illusions
Beast III

Laza's TOP 10

SAKMAN's "ALL TIME" FILM TOP 10



R-TYPE II



KNIGHTMARE



OPERATION
COMBAT



TROLLS



FALCON

AMIGA programok mindenkinek!
A programok ára: 1599 Ft
A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



LEMEZ MELLÉKLET

Whales Voyage 2 demo

A hamarosan megjelenő játék játszható verziója.

Magic Fields

Egy remek logikai, táblás játék.

Wolf 3D

Egy készülődő Doom stílusú játék demo verziója, AGA és OCS verzió.

Agraconv 1.2

Minden programozó álma, egy remek grafikus konverter, mely már nagyon hiányzott a programok közül.

Clipboard Enhancer v4.0a

A Clipboard használatát megkönnyítő program (OS2.0+).

Picboot 2.7

Egy remek utility, az OS2.0+ használóinak.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

GURU TOTO

Játékos kedvű GURU olvasóknak készült az alábbi toto, mely nagyban kapcsolódik a jelen szám tartalmához, így nem lesz nehéz megoldani. A megfejtéseket a GURU címére várjuk 1995 október 15-ig.

1. Melyik program kapcsolódik a táblázatkezeléshez?

- a. Final Data
- b. Agraconv
- c. Picboot

2. Hol szerepel az újságban az Aiwa ACD300?

- a. a PD Zóna-ban
- b. a hírekben
- c. sehol

3. Hol készülnek az új A4000T modellek?

- a. Angliában
- b. Németországban
- c. az USA-ban

4. Shareware program a Mimic?

- a. igen
- b. nem
- c. ki tudja?

5. Melyik nem Amigás Doom?

- a. Speed
- b. Hexen
- c. Fears

6. Melyik program nincs kapcsolatban a zenével?

- a. Octamed
- b. Picboot
- c. ModuleInfo

7. Milyen jellegű játék a Virocop?

- a. lövöldözős
- b. stratégiai
- c. logikai

8. Melyik cég adja ki az Odysseyt?

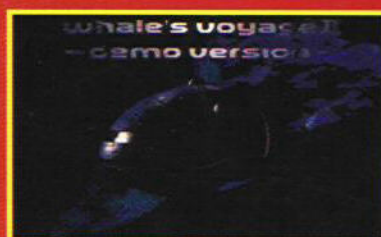
- a. Audiogenic
- b. Black Legend
- c. Software 2000

A helyes válaszokat beküldők között zsákbamacska ajándéktárgyakat sorsolunk ki.



LEMEZ MELLÉKLET

1995 szeptember



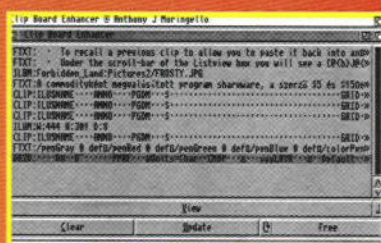
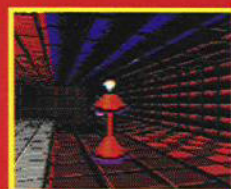
Whales Voyage II



Magic Fields



Wolf 3D



Agraconv

Előfizetőinknek ingyenes lemezmelléklet minden hónapban!